PlayStation®2
Nº 29 • JUNIO 2003 • 6,00€
Revista Oficial - España

GRAN TURISMO 4
Primeras imágenes de la cuarta entrega del rey de la simulación

GUÍAS COMPLETAS
- SILENT HILL 3
- PRIMAL

ALIAS
El videojuego de la serie de TV que triunfa en el mundo

Blood Rayne
Una vampiresa de armas tomar

NOVEDADES

AVANCE ESPECIAL
- True Crime: Streets Of L.A.
- Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad

- Clock Tower 3
- The Hulk
- Eye Toy
- Def Jam Vendetta

STARCRAFT GHOST
Blizzard debuta en PS2 con un espectacular juego de acción

ROL
LA NUEVA GENERACIÓN

MADE IN JAPAN
Square-Enix y Sony C.E. presentan sus candidatos al mejor RPG del año


Star Ocean
Till The End Of Time

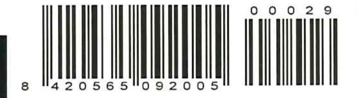
Arc The Lad
Twilight Of The Spirits

Final Fantasy X-2

ONCURSOS: X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO • RYGAR THE LEGENDARY ADV.









nbastreet.com



Pasa de la gravedad,
sacude la calle con increíbles movimientos.

nba.com
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP

PlayStation 2
NBA STREET Vol. 2

La calle ya está preparad

PlayStation®2

Revista Oficial - España

.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

mité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

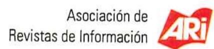
mania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 ax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- etta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 6 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- atsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major lia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: icitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: gi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- o Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

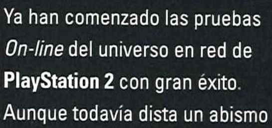
Asociación de Revistas de Información



SELECT



PS2



<< Marcos García >>

Ya han comenzado las pruebas *On-line* del universo en red de **PlayStation 2** con gran éxito. Aunque todavía dista un abismo de lo que nos espera y queda aún mucho por depurar, a partir del próximo mes de junio todo estará preparado para que la comunidad **PlayStation 2** traspase las fronteras del juego global. Para que os hagáis una idea de lo que os espera, tenéis en estas páginas un completo análisis del estandarte de la revolución *On-line* de **PS2**: *SOCOM U.S. Navy Seals*. La exitosa serie *Alias* también dará el salto al territorio lúdico con una aventura de espionaje que promete trasladar toda la calidad y tensión del fenómeno televisivo liderado por su camaleónica protagonista a nuestra **PS2**. Los amantes del RPG tendrán cumplida información de los títulos de más éxito en la actualidad en el país del sol naciente, tres nombres propios que provocarán que un escalofrío recorra todo vuestro cuerpo: *Final Fantasy X-2*, *Star Ocean Till The End Of Time* y *Arc The Lad Twilight Of The Spirits*. Otros dos nombres de lujo, *Silent Hill 3* y *Primal*, protagonizan las guías completas que os hemos preparado para este número. Y si todavía os quedan fuerzas, probad nuetro DVD-Demo y disfrutad con dos de los lanzamientos más sobresalientes de la temporada, *Vexx* y *Tenchu La Ira Del Cielo*.

DVD DEMO [29]

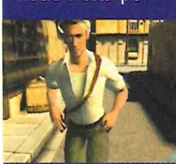
En nuestro DVD de este mes encontrareis una versión jugable de los mejores títulos del mercado.



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Broken Sword: The Sleeping Dragon
La clásica saga de aventuras gráficas visita por primera vez Playstation 2..



Def Jam Vendetta
Los raperos más famosos del mundo combaten en este título.



Devil May Cry 2
El cazador de bestias Dante regresa con más fuerza que nunca, esta vez acompañado por la bella Lucía.



World Championship Snooker 2003
El apasionante mundo del billar en tu consola..

War of The Monsters
Los monstruos legendarios de la historia del cine luchan por demostrar su supremacía.

GT Concept
Si te quedaste con ganas de más después de GT3, aquí tienes vehículos y circuitos exclusivos.



Shinobi
El ninja más famoso de las consolas vuelve a resurgir muchos años después para salvar al mundo.



Trailer XXX
El nuevo estilo de agente secreto aterriza en DVD. Acción a raudales.

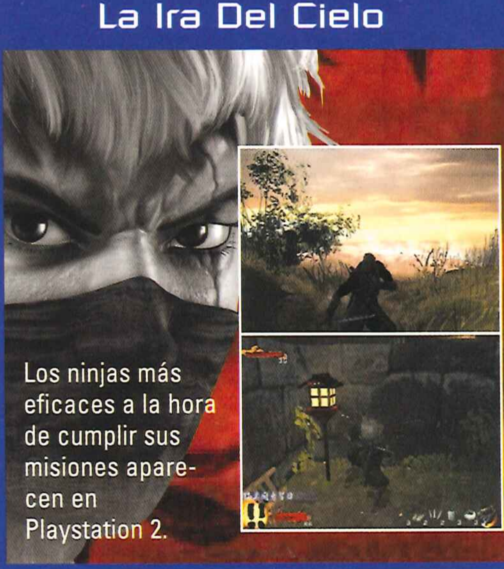


DEMOS JUGABLES

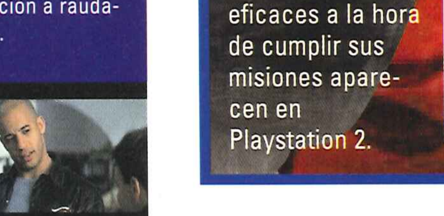


DEMO JUGABLE Nº01
VEXX

Un chico armado con unas garras mágicas que busca venganza en el protagonista de este plataformas de Acclaim.



DEMO JUGABLE Nº02
Tenchu: La Ira Del Cielo



Los ninjas más eficaces a la hora de cumplir sus misiones aparecen en Playstation 2.

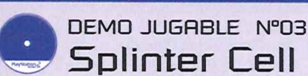
DEMO JUGABLE Nº03
Splinter Cell

Tom Clancy nos pone en la piel de un comando de élite equipado con la última tecnología.



DEMO JUGABLE Nº04
Ape Escape 2

El cazador de monos vuelve a la carga en este desenfadado plataformas de SCEJ.



DEMO JUGABLE Nº05
Dakar 2

Participa en una etapa completa de este simulador del rally más famoso del planeta.



DEMO JUGABLE Nº06
The Scorpion King

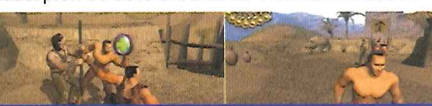
Conoce cómo se inició la la leyenda del Rey Escorpión es este arcade de Vivendi Universal.




DEMO JUGABLE Nº07
Silent Hill 2

Ayuda a James a resolver el misterio que rodea la muerte de su esposa en el pueblo maldito.





DEMO JUGABLE Nº08
Zone of the Enders

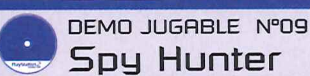
Los mechas más estilizados combaten en Playstation 2 en un ejercicio de diseño gráfico.





DEMO JUGABLE Nº09
Spy Hunter

El clásico de Midway vuelve a las consolas con un apartado gráfico actualizado a los nuevos tiempos.




NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Primeras imágenes de Gran Turismo 4 ▮ Consigue la máquina recreativa de Shinobi ▮ PS2 Revista Oficial viste a la protagonista de Silent Hill 3 ▮ Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad



Entre las pantallas, destacan por su belleza las correspondientes al Grand Canyon.

SONY C.E.

Gran Turismo 4

Pocos días antes de su presentación oficial en Los Ángeles durante el E3 os mostramos cómo será su próxima entrega



<Entre las posibles innovaciones de GT4 destaca la opción multijugador On-line>

La aparición de *Gran Turismo 3 A-spec* creó una expectación sin precedentes, tanto en los seguidores de la serie, como en los usuarios de **PlayStation 2** en general. Nadie quería perderse qué había sido capaz de hacer **Polyphony Digital** en la entonces nueva consola de **Sony**. Casi dos años después, la compañía ha anunciado que la cuarta entrega de *Gran Turismo* se va a presentar en el **E3**, el mayor evento de la industria. El día 14 de mayo, **Kazunori Yamauchi** (productor de toda la serie) informará detalladamente sobre todas las innovaciones que incorpora ***Gran Turismo 4***. Hasta la fecha no se ha confirmado ningún detalle, aunque como era de esperar se ha producido una mejora gráfica respecto a su predecesor, así como una Inteligencia Artificial más depurada y, por supuesto, un mayor número de vehículos a disposición del usuario. De hecho, en una entrevista reciente para una publicación inglesa, **Yamauchi** ha



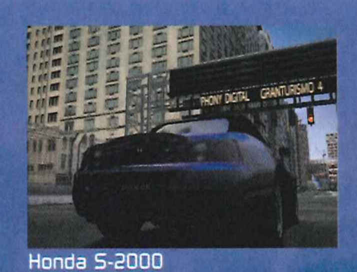




Como era de esperar esta cuarta entrega presentará una mayor calidad técnica.

1000 Vehículos

La saga *Gran Turismo* ha supuesto una delicia para la vista a cualquier enamorado de los coches. Una vez más, sus creadores nos ofrecen magníficas reproducciones digitales con exquisito detalle para representar más de 1000 modelos reales. Desde los modelos más lujosos y exclusivos del mercado hasta sencillos utilitarios.



Honda S-2000



Subaru Impreza



350-Z

Metal Gear Solid 3

Konami ha comenzado una curiosa cuenta atrás en su *web* japonesa: http://www.konamijpn.com/count-down/count.php, con el título «Hungry for some **Snake?**». El día 15 de mayo la compañía va a desvelar el secreto, quizá la próxima entrega de las aventuras de **Solid Snake**.

Infogrames

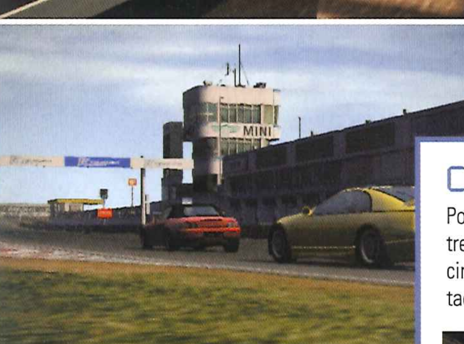
La principal compañía francesa del sector ha decidido adoptar el legendario nombre de **Atari** a nivel mundial, treinta años después de que esta marca revolucionara la industria.

Se amplía el plazo para pruebas On-line

Todos los que estén interesados en participar en las pruebas de la comunidad de juegos en red **PlayStation 2**, con la consola y conexión de banda ancha, pueden visitar la página http://es.playstation.com para inscribirse rellenando el pertinente cuestionario. Aquellos que sean aceptados podrán adquirir un «paquete de inicio» con el Adaptador de red **PlayStation 2** y una versión *On-line* de *SOCOM* por 60 Euros.



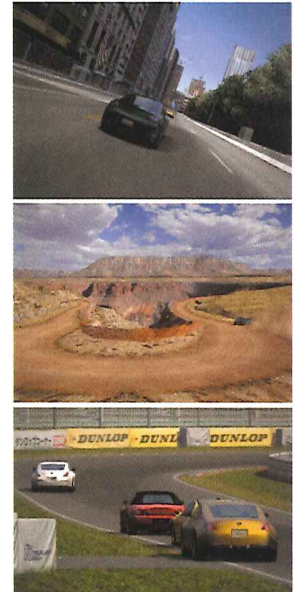
En GT4 podemos esperar un auténtico aluvión de novedades que se sumarán a las magníficas prestaciones de las que hizo gala su antecesor.



revelado que la cifra puede llegar a 1.000 modelos, que han sido recreados al detalle partiendo de los modelos originales. También se especula con la posibilidad de incluir daños en la carrocería, aunque la compañía está a expensas de la aprobación de los fabricantes de coches. Pero sin duda, una de las incorporaciones más esperadas para ***Gran Turismo 4*** es la posibilidad de jugar en red. **Polyphony Digital** ha afirmado que es una opción muy interesante y quizá sea uno de los secretos desvelados en el **E3**. Por ahora, no nos queda más remedio que conformarnos con estas pantallas representando 3 de los 100 trazados del juego.

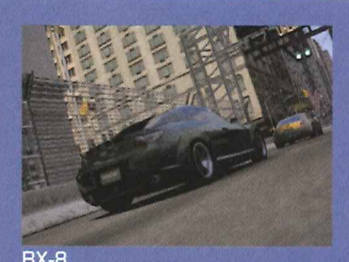
Circuitos

Por ahora sólo se han revelado tres trazados; en **Nueva York**, el circuito de **Tsukuba** y el espectacular **Grand Canyon**.





Mitsubishi Lancer



RX-8

SONY C.E.

Sony sortea la recreativa de Shinobi en la web

¿Quieres conseguir una máquina recreativa y decorar cualquier estancia de tu casa con tan flamante artilugio?

Lo tienes muy fácil, basta con entrar en el *minisite* oficial del juego ***Shinobi*** (http://www.shinobi-game.com) y acceder a la zona secreta que esconde la partida. Para lograrlo, tendrás que dibujar en la página una «U» con el ratón. Una vez dentro de esta zona, y siempre que superes el tercer nivel de la partida, podrás optar al primer premio, materializado en una máquina recreativa con el ***Shinobi*** original incluido junto con el videojuego para **PlayStation 2**, tal y como se comercializa hoy. Además, los diez subcampeones recibirán igualmente un juego de ***Shinobi*** para **PS2**. No pierdas más tiempo y acude al *minisite* oficial del juego para retarte con un buen número de jugadores europeos. La fecha límite para participar es el 11 de junio.



KONAMI

Silent Hill 3

PS2 Revista Oficial viste a la protagonista del juego

Konami ha creado en colaboración con **PS2RO** una camiseta exclusiva para **Heather**. Para que aparezca en el inventario de la chica hay que introducir una contraseña secreta. Permaneced atentos a la sección de trucos del próximo número para descubrirla.



En el próximo número aparecerá el código que activa esta camiseta exclusiva de la revista.

por << Dani3po >>

Breves

SENSESSION DE RADIO 4
Consigue tus juegos favoritos
El primer programa de radio de **España** que combina la música *Dance* con la información de videojuegos de **PlayStation 2**, tiene preparados interesantes concursos para las próximas semanas. Se emite el viernes y sábado noche, y a partir del 23 de mayo y hasta el 28 de junio, podrás conseguir juegos como *Enter The Matrix*, *Silent Hill 3*, *Rygar*, *Pride F.C.*, *NBA Street Vol.2* y *RTX Red Rock*. Se emite para **Cataluña** y **Andorra**, y en la *web* www.sensession.com encontrarás el dial donde podrás escucharlo. ¡Mucha suerte!

Resultados Concursos

CONCURSO LA COMUNIDAD DEL ANILLO
GANADORES DE UN PACK:
- JULIO ANTONIO BARTHE MINGORANCE (GRANADA)
- OSCAR SEGUÍ MONLLOR (ALICANTE)
- ANTONIO DAVID RODRÍGUEZ CASADO (ALMERÍA)
- FCO. JAVIER MORENO OCAÑA (MÁLAGA)
- ALBERTO CASADO GARCÍA (MADRID)

GANADORES DE UN JUEGO:
- JUAN CARLOS LERA ALVAREZ (TENERIFE)
- LUIS ARRÁN GARCÍA (VALLADOLID)
- DAVID QUILES FLORES (BARCELONA)
- OSCAR BONILLA RÍOS (BARCELONA)
- AGUSTÍN ZARALLO REYES (SEVILLA)
- DAVID RUBIO ALVAREZ (VALLADOLID)
- JOSÉ A. ESPINAR CAPITÁN (SEVILLA)
- ANDRÉS GAZTELUMENDI IGLESIAS (GUIPÚZCOA)
- ENRIQUE ROMÁN GUERRERO (BARCELONA)
- EMILIO LOZANO YUBERO (SEVILLA)
- KOLDOBIKA URIARTE MARTÍN (VIZCAYA)
- ANTONIO TIRADO MORÁ (JAÉN)
- IVÁN CUFINE BRAVO (LÉRIDA)
- JUAN CARLOS RODRÍGUEZ ALONSO (BARCELONA)
- ANTONIO ENCINAS SALVADOR (VALENCIA)

PROEIN-EIDOS

Lara Croft: El Ángel De La Oscuridad

La nueva y esperadísima aventura de la intrépida arqueóloga está a punto para su lanzamiento durante el mes de junio

Tras tener la oportunidad de probar el nuevo título de **Core Design** en las oficinas madrileñas de **Proein**, podemos decir sin miedo a equivocarnos que, con ***El Ángel De La Oscuridad***, **Lara Croft** recuperará el esplendor y el prestigio perdido tras la excesiva explotación que las anteriores entregas habían hecho de la fórmula del juego. En esta entrega **Lara** debe, al comenzar, huir de la policía parisina que la persigue por la muerte de su mentor **Von Croy**. Al principio no contará con armas de fuego ni con todas sus habilidades típicas. Ésto determinará el camino que tomaremos, ya que los gigantescos niveles a los que nos enfrentaremos estarán llenos de bifurcaciones. Se han incluido elementos propios de las aventuras para dotar de mayor variedad al título. Será posible hablar con los personajes secundarios, interactuar con los objetos del entorno y resolver todo tipo de *puzzles*. En esta ocasión **Lara** no estará sola, pues contará con la ayuda de **Kurtis**, un misterioso personaje que porta un arma blanca de forma circular y que trata de acabar con la oscura organización que está detrás del asesinato de **Von Croy**. En el próximo número tendréis una completa *review*.

El juego se desarrolla en las ciudades de París y Praga



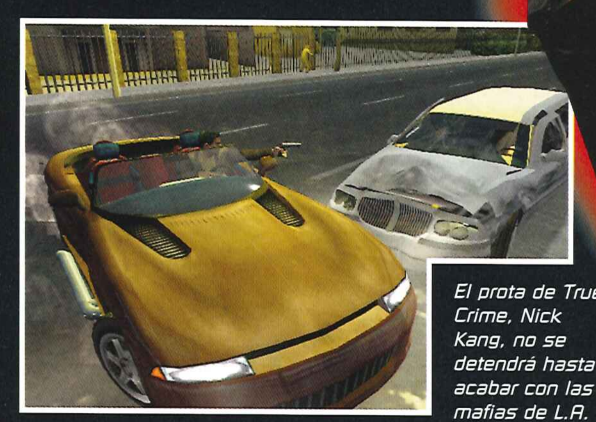
por << Nemesis >>

True Crime: Streets Of L.A.

Acción de película

Activisión y Luxoflux ultiman uno de los bombazos de la temporada. Tiroteos, artes marciales y persecuciones en una fiel recreación de Los Ángeles

Los creadores de True Crime se han inspirado en las populares películas de acción de Hong Kong.

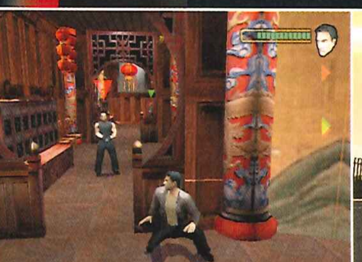


El prota de True Crime, Nick Kang, no se detendrá hasta acabar con las mafias de L.A.

Ya lo avisamos en el último número. En las oficinas de **Luxoflux** se está cociendo algo muy grande. Como si de una gran superproducción de **Hollywood** se tratara, hasta hace unos días no se hizo público el reparto de actores que prestarán sus voces a la nueva sensación de **Activision** para **PS2**. **Christopher Walken** y su voz cavernosa, el camaleónico **Gary Oldman** o **Russell Wong** (*Romeo Debe Morir*) son sólo algunos de los actores que están trabajando junto a los creadores de ***True Crime: Streets Of L.A.*** para crear una auténtica película de acción hecha videojuego. A lo largo y ancho de 240 millas cuadradas de mapeado (que reproducen fielmente distritos enteros de **Los Ángeles**) podrás pelear y desatar oleadas de plomo al más puro estilo del cine de **Hong Kong**, y perseguir mafiosos por calles atestadas de tráfico. Aunque la mecánica de ***True Crime*** no es muy original (se aprecian muchas similitudes con *GTA, The Getaway* o *Dead To Rights*), **Luxoflux** promete dejarlos a todos atrás con sus doce intensos capítulos, múltiples finales y más de 200 misiones a pie o abordo de toda clase de vehículos. De momento, ***True Crime*** continúa en desarrollo, pero en el inminente **E3** prometen enseñar la primera *beta*.

<El juego ofrecerá 240 millas cuadradas de mapeado, frente a las 40 de The Getaway y las 30 de Vice City>







Las Voces

Un fantástico plantel de actores, encabezados por **Christopher Walken**, se encargarán de poner voz a los personajes creados por **Luxoflux**. Por una vez, nos alegraremos de que no doblen un juego al castellano...

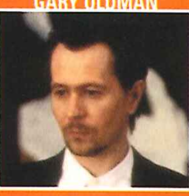
CHRISTOPHER WALKEN



CCH POUNDER



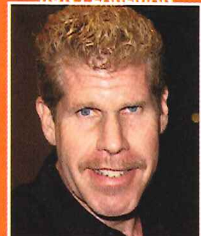
GARY OLDMAN



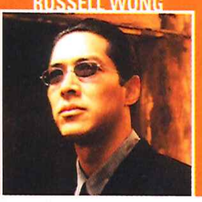
MICHAEL MADSEN



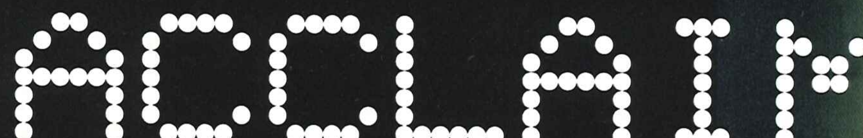
RON PEARLMAN



RUSSELL WONG



Las flamantes oficinas de Acclaim en Cheltenham, Inglaterra, fueron el escenario de la presentación de los títulos más interesantes de Acclaim para este año, con el prometedor Alias en cabeza.





ACCLAIM



Alias
La exitosa serie de televisión inspira un juego repleto de acción, en la que encarnarás a la agente doble **Sydney Bristow**, a lo largo de 6 emocionantes misiones repartidas por todo el planeta.



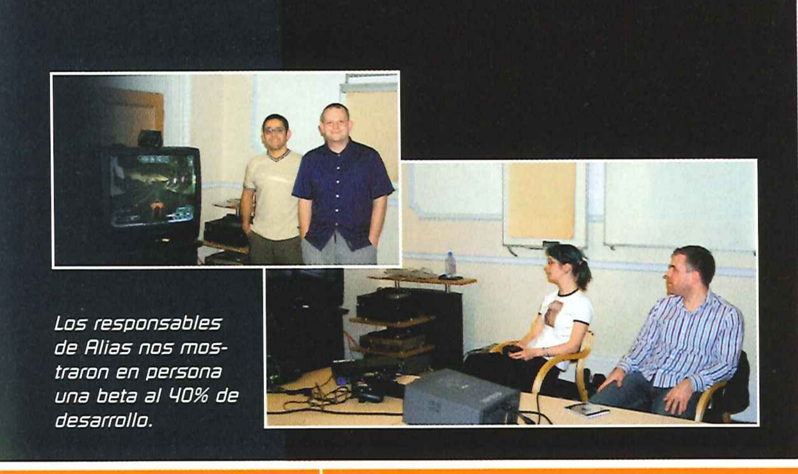
XGRA
La saga de *arcades* de conducción *Extreme-G* multiplica por diez su velocidad, detalle gráfico y posibilidades de juego con una nueva liga en la que podrás saltar de un equipo a otro y muchas novedades más.

ALIAS

Acompaña a la espía Sydney Bristow en una emocionante aventura escrita por el mismo equipo de guionistas de la serie de televisión.

Antes de dar el salto definitivo a la fama con sus apariciones en *Daredevil* y *Atrápame Si Puedes*, la actriz **Jennifer Garner** ya deslumbraba a los espectadores de **EE.UU.** dando vida a la protagonista de *Alias*, una emocionante serie de espionaje creada por **J.J. Abrams**, el guionista responsable de filmes tan diversos como *Armageddon* o *A Propósito De Henry*. Las aventuras de la **Srta.**





Los responsables de Alias nos mostraron en persona una beta al 40% de desarrollo.

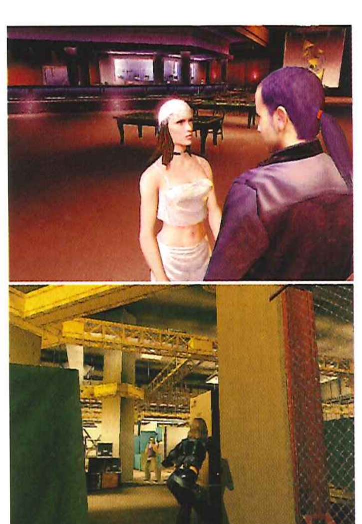


>NBA Jam
El clásico del *basket* regresa a lo grande.
>Urban Freestyle Soccer
El auténtico fútbol callejero hecho videojuego.
>Gladiator: Sword Of Vengeance
Protagoniza tu propia película de romanos.



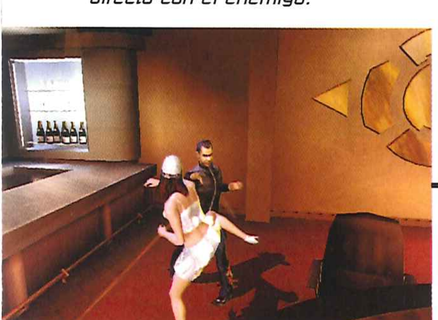
El juego arranca en la segunda temporada de la serie



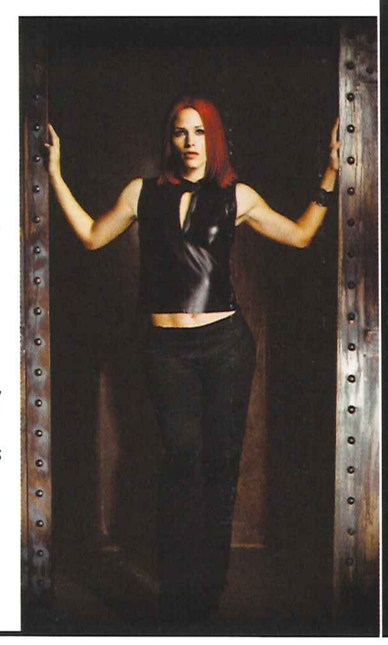


Bristow, que podéis seguir actualmente en el canal AXN y los domingos en Tele 5, recuerdan mucho a *Nikita* (otra serie de culto), aunque la creación de **Abrams** se desmarca de la letal fémina creada por **Luc Besson** en dos aspectos totalmente originales. Por un lado, **Sydney** sigue llevando una vida paralela de estudiante (al margen de su carrera como espía) y por otro, es una agente doble que trabaja para la diabólica organización **SD-6** mientras pasa información a la **CIA**. Lo irónico es que la mayoría de sus compañeros del **SD-6** (como le sucedía a ella en sus primeros años de servicio) desconocen que trabajan en realidad para un peligroso grupo delictivo, en lugar de una agencia gubernamental. Con estos ingredientes, y alentados por la gran popularidad de la que goza la serie en **EE.UU.**, **Acclaim** ha desarrollado una aventura de espionaje que mezcla la infiltración de un *Metal Gear Solid* con elementos de *beat'em-up*. A lo largo de 6 niveles, ambientados en localizaciones tan exóticas como **Bucarest**, **Hong Kong**, **Río de Janeiro, Montecarlo** o **Sydney** nos deslumbrará con su habilidad para disfrazarse, reventar cerraduras y partirse la cara con guardias y sicarios. La **Srta. Bristow** posee un extenso conocimiento de artes marciales, utiliza elementos del escenario como un arma más e incluso es capaz de fingir su propia rendición (para atacar, acto seguido, al desprevenido enemigo). Aunque lo que vimos en **Cheltenham** estaba sólo al 40% de desarrollo, ***Alias*** nos deslumbró, al margen de sus fantásticos gráficos, con detalles muy originales. Por poner un ejemplo, mientras **Sydney** intenta forzar una caja fuerte, la pantalla de juego comienza a dividirse en dos para mostrar cómo van aproximándose los guardias, disparando la tensión del jugador. Tal y como nos comentaron los creadores de ***Alias***, uno de sus objetivos principales a la hora de diseñar el

Cuando el camuflaje falla, no queda otra salida que el enfrentamiento directo con el enemigo.



<El juego ha contado con la estrecha supervisión de Disney, productora de la serie de televisión>



UNA ESPÍA CON MIL CARAS

Los creadores de ***Alias***, el videojuego, no han olvidado explotar uno de los mejores recursos de la heroína de la serie de televisión: su capacidad para difrazarse. Como si de un arma o un *item* más se tratase, podrás seleccionar un disfraz, o bien equipar a la protagonista con su característica vestimenta negra.

ACCLAIM > ALIAS

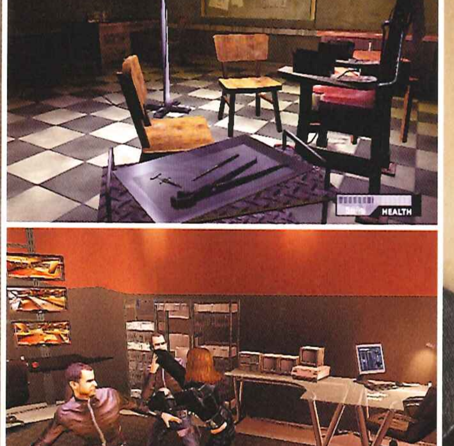
Al estar el juego en su primera fase de desarrollo, no pudimos apreciar una gran variedad en los enemigos.



Pese a estar al 40% de desarrollo, los escenarios de Alias sorprenden por su gran detalle.

juego era transmitir al jugador toda la tensión que soporta **Sydney** en cada uno de los episodios de la serie, el riesgo constante a ser desenmascarada. Otra de las metas perseguidas por los componentes de **Acclaim Cheltenham** era crear un *Tactical Espionage Action* para el gran público, ofreciendo un manejo del personaje mucho más sencillo de aprender que el de *Metal Gear Solid 2* o *Splinter Cell*. Por suerte, **Sydney** no sólo cuenta con su agilidad y astucia para sobrevivir a cada nueva misión. Casi siempre podrás contar con el apoyo de **Dixon**, otro de los agentes del **SD-6**, y con los *gadgets* fabricados por **Marshall**, dignos del mismísimo «Q». Y para ultimar esta perfecta comunión entre el juego y la creación televisiva de **J.J. Abrams**, **Acclaim** va a contratar los servicios de los mismos actores de doblaje que prestan sus voces a la versión española de la serie. El videojuego toma como punto de partida la segunda temporada de la serie, aún inédita en las pantallas españolas, por lo que no seremos nosotros quienes destripemos lo que sucede al final con el **SD-6**. Tan sólo que **Arvin Sloane**, el número 1 de la organización, aún sigue vivo y busca vengarse de **Sydney** a cualquier precio. Habrá que esperar a septiembre/octubre para ver el juego de ***Alias*** en las tiendas, y comprobar por nosotros mismos si **Sloane** consigue al fin su objetivo. De lo único que podemos estar seguros es de que **Sydney** venderá caro su pellejo, y de que este juego se convertirá en uno de los éxitos de la próxima temporada otoño-invierno.

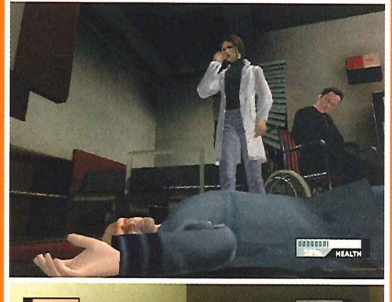
<Alias ofrecerá toda la tensión de un Tactical Espionage Action pero con un sistema de control mucho más sencillo y fácil de aprender>

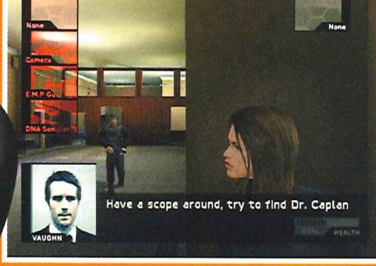


Los creadores del juego han copiado todos los movimientos, llaves y patadas que despliega Jennifer Garner en la serie de TV.

IDÉNTICO A LA SERIE DE TV

Sydney no es el único personaje de la serie que podras reconocer en el juego. A lo largo de la aventura encontrarás a **Vaughn** y a **Dixon**.






PlayStation.2
www.wotm-game.com
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAGGGGHHHH
¡YA LLEGAN LOS MONSTRUOS!

> NBA Jam
> Urban Freestyle Soccer
> Gladiator: Sword Of Vengeance
> XGRA

ACCLAIM

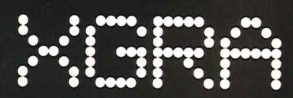
NBA JAM

Vuelve el mito, cargado de novedades y 50 leyendas de la historia de la NBA





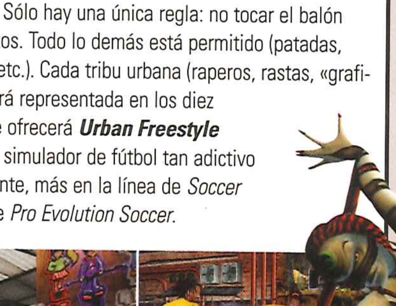
El modo *Legends Tournament* es el plato fuerte del primer *NBA Jam* para **PS2**. Podrás revivir el medio siglo de vida de la NBA, desde los años 50, con música, uniformes y cortes de pelo de la época. Todo un sueño para los fanáticos de la mejor liga de baloncesto profesional del planeta. **Tim Kitzrow**, la voz original del primer *NBA Jam*, se encargará de amenizar los partidos *3-on-3* protagonizados por las estrellas de las 29 franquicias actuales (**Gasol** incluido, por supuesto), a lo largo de las cuatro modalidades de juego que ofrecerá este ***NBA Jam***.



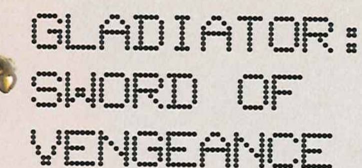
URBAN FREESTYLE SOCCER

Practica el auténtico fútbol de la calle, en parkings y callejones

Con un concepto parecido al de la última campaña publicitaria de *Nike*, ***Urban Freestyle Soccer*** te permitirá realizar todo tipo de acrobacias y diabluras con el balón mientras disputas partidillos en escenarios urbanos, como aparcamientos, callejones o canchas de baloncesto. Sólo hay una única regla: no tocar el balón con los brazos. Todo lo demás está permitido (patadas, puñetazos, etc.). Cada tribu urbana (raperos, rastas, «grafiteros») estará representada en los diez equipos que ofrecerá ***Urban Freestyle Soccer***, un simulador de fútbol tan adictivo como diferente, más en la línea de *Soccer Slam* que de *Pro Evolution Soccer*.



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE



Los elementos clásicos del Peplum condensados en un juego lleno de acción

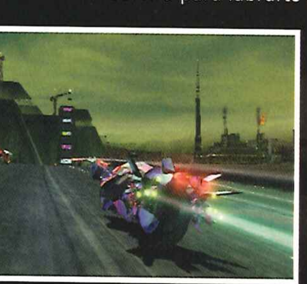
Acclaim Manchester firma este truculento título inspirado en los filmes de romanos (todo un género cinematográfico, bautizado como *Peplum*). Desde los esqueletos vivientes de *Jasón Y Los Argonautas* al impresionante Coliseo de **Roma**, ***Gladiator: Sword Of Vengeance*** es un homenaje a todas estas películas. La historia del juego comienza en el año 106 después de Cristo. La muerte del emperador **Trajano** ha traído a **Roma** una época de violencia y excesos, personificados en el mayor torneo de gladiadores que ha visto el Imperio Romano. Todavía en pleno desarrollo, ***Gladiator: Sword Of Vengeance*** ofrecerá una excitante combinación de aventura, *beat'em-up* y mitología, en el que podrás configurar la equipación del protagonista a tu gusto, antes de enfrentarle a demonios y minotauros.



XGRA

La entrega más vertiginosa de la saga Extreme-G llega a PlayStation 2

Para la cuarta encarnación de *Extreme-G*, **Acclaim Cheltenham** ha querido potenciar dos aspectos por encima de todo: la velocidad y la profundidad de la competición. La mejora en lo primero es indudable sobre todo cuando entra en acción el turbo, el cual producirá un impactante mazazo a tus retinas (incluso llegó a marear a alguno de los periodistas presentes). En cuanto a la profundidad, **Acclaim** ha creado el equivalente futurista a la Fórmula Uno actual. Cada una de las carreras de la competición te servirá para labrarte una reputación entre las diferentes escuderías que pujarán por hacerse con tus servicios. Podrás infundir temor y respeto entre los demás pilotos dependiendo de tu comportamiento. Quien creyera que la saga *Extreme-G* estaba agotada, que eche un vistazo a este juego.





El efecto gráfico del turbo es uno de los más impresionantes jamás visto en PS2.

ROL LA NUEVA GENERACIÓN

Una nueva remesa de juegos de rol acaba de aparecer en Japón, y son nada menos que los últimos representantes de algunas de las sagas con más solera de este género.



EL TRÍO LA LA LA
Yuna, **Rikku** y la novata **Paine** son las tres protagonistas de esta nueva entrega. ¡¡¡Chicas al poder!!!

por << Dani3po >>

FINAL FANTASY X-2

Nuestras temblorosas manos por fin pudieron acoger la última entrega de la saga RPG más famosa de la historia de los videojuegos. Millones de copias vendidas, legiones de fanáticos en todo el mundo y un carisma incomparable que hacen de este capítulo un nuevo deleite para nuestros sentidos.

Tras pasar todo el tiempo, que el cierre de la revista permite, jugando a la versión japonesa de la última creación de **Square Enix**, la única sentencia que me viene a la mente es «Vaya, lo han vuelto a hacer». Y es que ***FF X-2*** transmite al jugador las mismas sensaciones que tuvimos cuando probamos por primera vez la séptima entrega de la saga y primera para una máquina de **Sony**, verdadero punto de inflexión de la saga y donde realmente alcanzó las cotas de perfección a las que nos tiene acostumbrados desde entonces. El temor de muchos a que la profusión de títulos y al menor tiempo transcurrido entre el lanzamiento de ellos afectara a su calidad se demuestra ahora totalmente infundado. Lo primero que sorprende nada más comenzar una nueva partida es la impresionante

Final Fantasy X-2
El último representante de la serie que definió los RPG tal y como los conocemos hoy día.

Star Ocean Till The End Of Time
La legendaria saga galáctica de Enix regresa con más calidad que nunca.

Arc The Lad: Twilight Of The Spirits
Sony C.E. presenta la cuarta entrega de su saga RPG más emblemática.



Las batallas serán mucho más dinámicas. Varios personajes podrán actuar a la vez.

<FFX-2 rinde culto al fenómeno de las Idols Singer>

secuencia de introducción. Una vez más, y van ya unas cuantas, los genios de **Square** han creado la escena de vídeo más bella y compleja de la historia de los videojuegos. Esta visión nos sirve para darnos cuenta también de que el tono del juego es menos épico y más relajado que en anteriores entregas, por lo menos en la primera parte del mismo. La primera misión del trío *Yuripa* (así se llama el grupo formado por las tres protagonistas) es desenmascarar a una impostora que se está haciendo pasar por **Yuna** en su faceta de «Idol Singer» durante un concierto. Una vez conseguido ésto, montarán en su nueva nave y comenzarán a cumplir misiones en diferentes partes del mundo de *Spira* con el fin de recuperar las esferas que contienen la memoria de este lugar (y cuyo contenido podremos visionar siempre que queramos). Algunos escenarios son ya conocidos por los que jugaron a *FFX*, y otros son completamente nuevos. Aunque no puede llegar a considerarse una rareza (sobre todo por la inmensa cantidad que ha vendido en **Japón**), sí que hay muchos elementos que hacen a esta entrega diferente a las anteriores (además de ser la primera secuela real de un título de esta serie). Las protagonistas son tres chicas (una de ellas, **Paine**, constituye una de las incorporaciones de este capítulo y su pasado parece uno de los grandes misterios del juego), no hay más personajes que los tres iniciales, desde un principio se nos permite visitar más de diez localizaciones (aunque en muchas de ellas no haya que cumplir misiones, podremos recorrerlas para encontrarnos con viejos amigos como **Kimahri**, **Lulu** y **Wakka**, etc.) y, uno de los detalles más llamativos: **Yuna** salta y se agarra a los salientes como si de una **Lara Croft** se tratara. Afortunadamente no tendremos que lidiar con intrincados recorridos



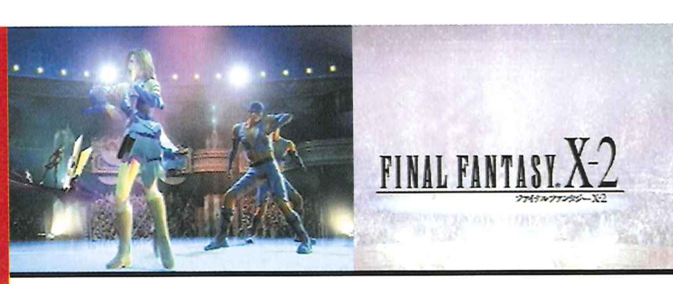
(POCO) VESTIDAS PARA LUCHAR

Los sugerentes atuendos que mostrarán las tres féminas del grupo tendrán relación con las diferentes clases a las que podrán acceder durante los combates del juego.



CANTA YUNA, CANTA

Una actuación de la ex-invocadora servirá de secuencia de introducción.





<La historia se desarrolla pocos años depués de FFX>



El trío de cazadores de esferas rivales será el enemigo más recurrente en los primeros compases del juego. Una panda de «freaks».

plataformeros, ya que estas acciones se realizan automáticamente si dejamos pulsado el botón X. Los sistemas de juego también han cambiado, aunque ésto es habitual en la saga. Atrás quedó el complejo sistema de esferas. Ahora las protagonistas evolucionan a través de los típicos niveles de experiencia (que conseguiremos al eliminar enemigos y al cumplir misiones) y la manera de conseguir nuevas habilidades será encontrando esferas con nuevas clases «Jobs». Esta característica apareció en la quinta entrega de la saga y encontró su mejor referente en esa gran pieza de culto llamada *Final Fantasy Tactics*. Mago Blanco y Negro, Ladrón, Caballero Oscuro, *Gunner* (portador de armas de fuego), incluso entrenador de mascotas y cantante. Además, podremos cambiar de clase en mitad de combate y sin perder el turno (aunque sólo a una esfera que esté adyacente a la de la clase que portemos en ese momento). En cuanto al apartado técnico, lo que parecía imposible se ha logrado. Por una parte se ha modificado el diseño de los personajes para hacerlos más atractivos y desenfadados, acordes con la historia. Por otro, se han mejorado los entornos, siendo ahora mucho más atractivos si cabe. Incluso los viejos conocidos como la ciudad portuaria de *Kilika* o la capital de *Spira*, *Bevelle*, han ganado en belleza y profusión de detalles. A pesar del cambio casi total en el equipo de grafistas (muchos de los anteriores enfrascados en el próximo proyecto de la compañía, *Final Fantasy 12*), los nuevos programadores han sabido mantener el elevado grado de estilización de la saga. En cuanto al apartado musical, ahora abudan las melodía más movidas, como el single *Real Emotion* que canta **Yuna** en la impresionante *intro* de ***FFX-2***.

LA NAVE

Yuna ha dejado el *Highwind* de *Final Fantasy X* en el desguace y ha conseguido una nueva nave llamada «Celsius». Pilotada por los parientes de **Rikku**, cuenta con un completo puente de mando desde el que accederemos a las misiones, un área de descanso con bar incluido, la sala de máquinas y la cubierta, a la que podremos salir en todo momento.

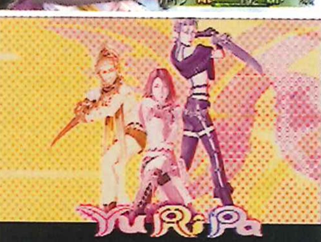








En algunos momentos de la exploración deberemos salvar grandes saltos y escalar salientes para avanzar.

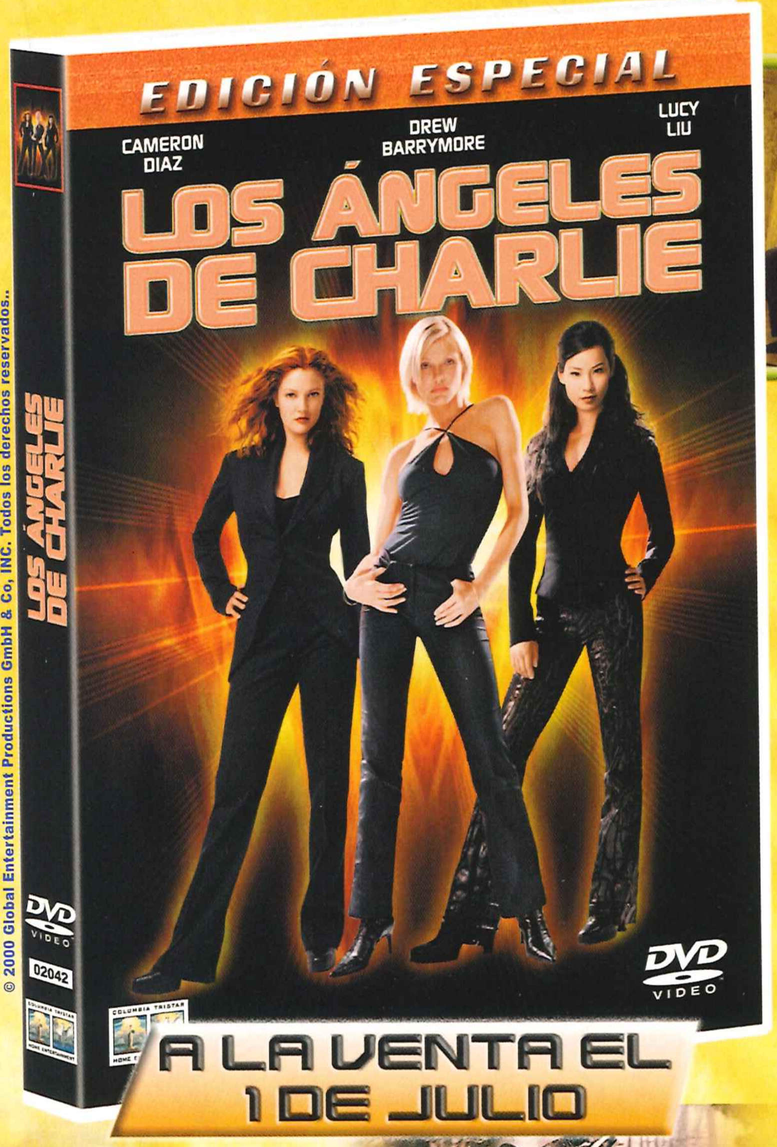


ESCENARIOS

Lugares ya visitados como *Bevelle*, *Guadosalam*, la Llanura de los Truenos, *Kilika* o la playa de *Besaid* han mejorado sustancialmente su aspecto.



2 EDICIONES ESPECIALES A LA VENTA EN DVD



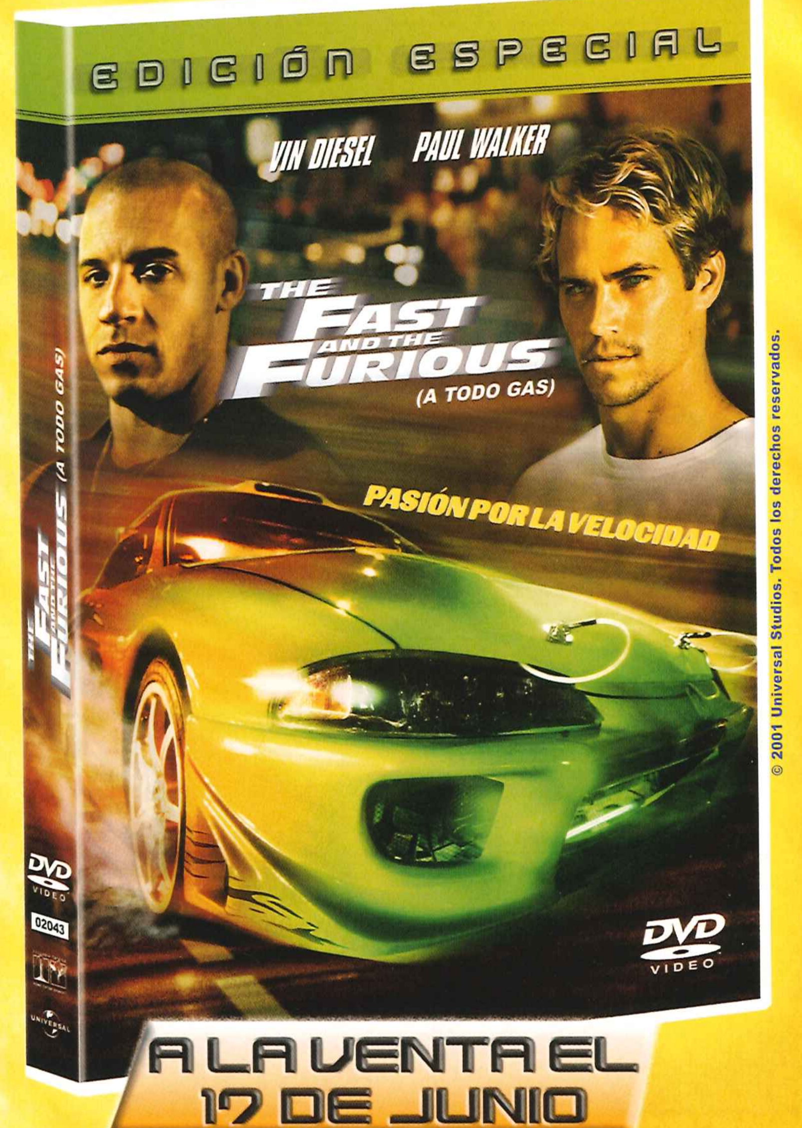
A LA VENTA EL 1 DE JULIO



Toda la acción de **Los Ángeles de Charlie**, ahora en una nueva edición

Descubre todos los secretos de la Película **con más horas de material adicional**





A LA VENTA EL 17 DE JUNIO



www.columbiatristarvideo.es



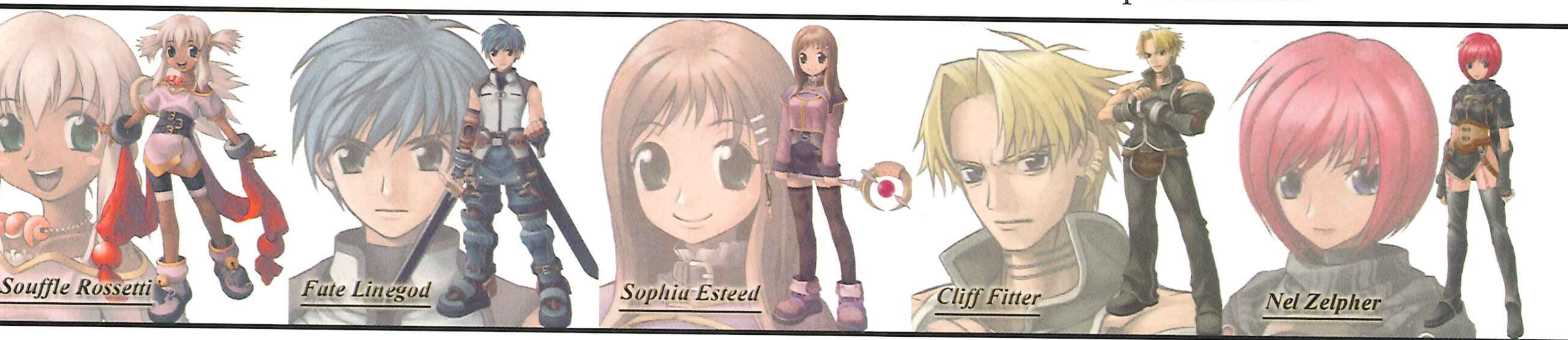


ROL LA NUEVA GENERACIÓN

STAR OCEAN
TILL THE END OF TIME

por << The Elf >>

Enix y el grupo de programación tri-Ace, nos sorprenden cada cierto tiempo con un nuevo Star Ocean. Todos los episodios han gozado de un brillante apartado técnico y una marcada personalidad.



El pasado 27 de febrero apareció la cuarta entrega de ***Star Ocean***, tras visitar **Super Famicom**, **PSone** y **Game Boy Color**, con el claro objetivo de convertirse en uno de los RPG de referencia en el catálogo de **PS2**. A día de hoy las ventas del nuevo *Action RPG* se sitúan por encima de las 465.000 unidades, cifra lejana respecto a los casi dos millones de unidades vendidas de *FFX-2*, pero que deja patente el enorme éxito de esta saga en **Japón**. Sus creadores **tri-Ace**, con la saga *Star Ocean* y el brillante *Valkyrie Profile* en su haber, han puesto en escena otro futurista RPG, inmerso en un universo *hi-tech* pero recurrente, una vez más, a escenarios clásicos y anacrónicos. La historia de ***Star Ocean Till The End Of Time*** nos traslada unos 400 años después de la entrega de **PSone** y nada mejor para ponernos en situación que una apoteósica secuencia CG de introducciöin arropada por la brillante batuta de **Motoi Sakuraba**, el célebre compositor de todas las entregas, y el clásico desfile de créditos. Después de configurar algunas opciones de juego a nuestro gusto (formato de pantalla, dificultad, fuente de sonido...) ***Star Ocean TTEOT*** se mostrará ante nosotros con la irrupción de los protagonistas del juego **Fate Linegod** y **Sophia Esteed**. Pese a la simplicidad gráfica con que han sido representados todos los personajes creados por **Jun Sato**, en pocos minutos calarán hondo en el jugador, tanto los principales como los secundarios. Es entonces cuando comenzará el espectá-

Traum Mountains 48,74%

En los escenarios abiertos de Star Ocean TTEOT se mostrará el porcentaje de terreno explorado. Muy útil para saber su extensión.







SECUENCIAS CG
Durante la aventura seremos sorprendidos con brillantes secuencias. La espectacular *intro* irá acompañada, como es habitual, por los créditos del juego.

CONFIGURACIÓN
Podremos elegir nivel de dificultad, formato de pantalla, cuatro tipos de sonido, subtítulos y voces, activar/desactivar eventos, vibración...







MAPA
Un pequeño mapa del escenario nos acompañará en la parte inferior derecha de la pantalla. Pulsando el botón R2 haremos que ocupe la pantalla entera, que desaparezca o que vuelva a su formato inicial.



LA HISTORIA DE STAR OCEAN

STAR OCEAN (SFC-1996)
La primera entrega nació para **Super Famicom** en forma de cartucho de 48 Megas. Enorme calidad técnica y gran banda sonora aunque no superó a *Tales Of Phantasia*.



STAR OCEAN THE SECOND STORY (PSONE-1998)
Podíamos elegir entre dos protagonista. Los escenarios prerrenderizados poseían una calidad sobresaliente. Buenas secuencias y una gran banda sonora.



STAR OCEAN: BLUE SPHERE (GBC-2001)
Otra experiencia *Star Ocean* encerrada en un cartucho de 32 Megas con todo el sabor de la saga y un gran apartado técnico.



LOS COMBATES
El sistema de batallas de todos los *Star Ocean* es puro *Action RPG*. Para entrar en combate tendrás que tomar contacto con los enemigos. Las batallas son en tiempo real, controlaremos a uno de los personajes, hasta tres simultáneos por nuestro bando en pantalla, y el resto serán controlados por la consola, pero si pulsamos L1 y R1 podremos cambiar entre ellos.







BATTLE COLLECTION
Esta opción del menú principal nos mostrará el porcentaje de condiciones o requisitos de batalla obtenidos durante los combates. Por ejemplo; número de batallas, ganar en un determinado tiempo, derrotar cierto número de enemigos... Así hasta un total de 300 situaciones o condiciones de batalla diferentes. Dependiendo del porcentaje de *Battle Collections* podremos acceder a un *test* de sonido, nuevos niveles de dificultad y otros extras.



<Star Ocean Till The End Of Time nos sitúa 400 años después de la segunda entrega>

culo *Star Ocean*, con unos entornos sólidos y plenos de detalle, elaborados con grandes dosis de creatividad (visitaremos un total de 48 emplazamientos) y gestionados por un motor 3D que no baja de los 60 *frames* y que nos permitirá rotar la cámara a nuestro antojo para disfrutar de cada detalle gráfico. Las ciudades cobrarán vida ante nosotros con árboles y banderas mecidos por la brisa, el humo brotando de las chimeneas, veletas que juguetean al compás del viento... La banda sonora de **Motoi Sakuraba** vuelve a convertirse en el complemento ideal, con inspiradísimas y ambientales melodías que quedarán registradas en nuestra memoria. Mención muy especial para la magnífica composición interpretada por la popular cantante japonesa **Misia** que nos acompañará en diversos momentos de la aventura. Dentro del apartado audio recordad también que las voces de los personajes pertenecen a prestigiosos actores de doblaje japoneses. Los combates, uno de los aspectos más logrados de la saga, vuelven a ser en tiempo real y a gozar de sorprendentes animaciones y suponen una lógica evolución sobre lo experimentado en anteriores entregas. Otros vestigios de anteriores entregas como la creación de *items* o las *Private Action* también permenecen en esta entrega consolidando las exclusividades que han conferido una marcada personalidad a la saga. Asimismo, **tri-Ace** ha preprado una cantidad importante de *Side Quests* y extras para alargar la vida del juego, así como múltiples finales.

por << The Elf >>

ARC THE LAD
TWILIGHT OF THE SPIRITS

Tras una prolífica vida lúdica bajo el cálido amparo de la siempre recordada y aún vigente PSone, Sony C.E.I. rescata del olvido su saga legendaria de Battle RPG.



Parece que fue ayer cuando un simpático *sprite* llamado **Arc** dotado de rutinas de *scaling* y fluidas animaciones surcaba las pantallas de los 32 *bits* de **Sony**. Había nacido un *Battle RPG* que poco a poco se haría hueco entre los grandes del género. Han transcurrido ocho años pero la melodía orquestada que acompañaba la *intro* del primer *Arc The Lad*, toda una institución en la saga, todavía resuena majestuosa en nuestra memoria. Si no hubiera sido por **Working Designs**, esta legendaria serie de *Battle RPG* apenas habría trascendido en occidente. **Sony C.E.I.** y **Cattle Call** (creadores del RPG *Tsugunai Atonement* para **Atlus**) se han encargado de devolver a la vida la creación de **G-Craft-Arc Entertainment**. ***Arc The Lad Seirei No Koukon*** o ***Twilight Of The Spirits*** apareció en **Japón** el pasado 20 de marzo (a día de hoy ha alcanzado la modesta cifra de 150.000 unidades vendidas) y su trama se desarrolla muchos miles de años después del último episodio de **PSone**. ***Arc The Lad TOTS*** narra la historia de dos hermanos **Kharg** y **Darc**, uno humano y otro demonio, separados por un trágico destino poco después de nacer. Y qué mejor comienzo que recurrir a la clásica composición orquestada de todos los episodios y una discreta secuencia de introducción. Nada más empezar el juego apreciaremos la clara y rotunda evolución que ha sufrido ***Arc The Lad*** en 128 *bits*. Todo el juego está gobernado por un potente











<Arc The Lad IV mantiene y mejora los esquemas de la saga>

BATALLAS

Mantienen el clásico esquema de siempre pero los años han servido para depurar y refinar este apartado de forma notable. Como buen *Battle RPG* (*Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts...*) iremos moviendo a nuestros personajes, turno por turno, por el escenario de la batalla, atacando enemigos, recogiendo items, utilizando magias especiales o ejecutando ataques con dos personajes simultáneos. Unas marcas en el suelo nos indicarán los límites donde pueden situarse los personajes y pulsando R1 observaremos la ditancia o el rango de nuestro próximo ataque.

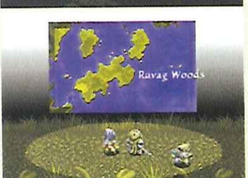


LA HISTORIA DE ARC THE LAD

ARC THE LAD (PSONE-1995)

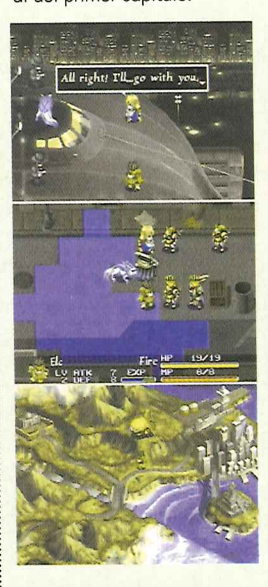
Uno de los primeros RPG de **PSone**. Creado por **G-Craft**, ex-miembros de **Squaresoft**. Destacar su genial banda sonora (intro inolvidable), las buenas animaciones y un efectivo apartado gráfico entre los 16 y 32 *bits*.





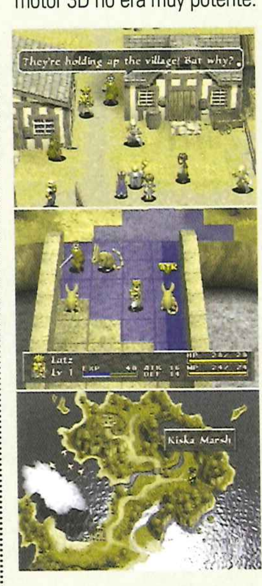
ARC THE LAD II (PSONE-1996)

G-Craft seguía como grupo de programación. Misma melodía para la intro pero con numerosas secuencias CG. La banda sonora era brillante, pero el aspecto gráfico era inferior en calidad al del primer capítulo.



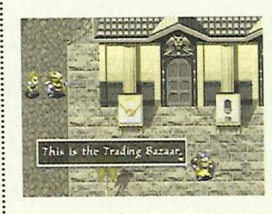
ARC THE LAD III (PSONE-1999)

Arc Entertainment, ex **G-Craft**, elaboró una tercera entrega con una intro asombrosa, misma melodía inicial pero nuevos arreglos y escenarios poligonales para escenarios y batallas. El motor 3D no era muy potente.



OTROS ARC THE LAD

En 1997 fue publicado *Arc The Lad: Monster Game & Casino Game* para **PSone**. La versión color de **Wonder Swan** también cuenta con un *Arc The Lad*. Además se encuentra en pleno desarrollo un episodio *On-line* de la saga de **Sony C.E.I.**



ARC THE LAD Y WORKING DESIGNS

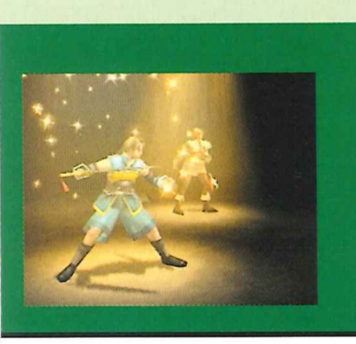
La prestigiosa compañía norteamericana especialista en hacer realidad los sueños de millones de jugadores de todo el mundo, tuvo a bien lanzar el pasado año en **Estados Unidos** un *pack* especial de *Arc The Lad*. En esta edición de lujo se incluían los primeros tres episodios, ***Arc Arena*** *(Monster Game & Casino Game)*, un *Making Of* de la recopilación, un precioso manual de 150 páginas, un estuche para *Memory Card*, *standees* de los personajes y alguna sorpresa más. Una auténtica joya de coleccionista. ¡Consíguelo a cualquier precio!



Arc The Lad Collection está compuesto por los tres capítulos de la serie, Arc Arena, un CD con el Making-Of y otros extras.



Al salir de los poblados o las zonas de batalla tendremos acceso al bonito mapa principal de Arc The lad TOTS. En él podremos desplazarnos de un lado a otro señalando la zona a visitar.









motor 3D capaz de generar efectistas y detallados escenarios, plasmados con todo lujo de detalles y capaces de permitir animaciones detalladas en los personajes que deambulan por ellos. Tan sólo se echa en falta la posibilidad de rotar la cámara para disfrutar de estos parajes de corte clásico pero repletos de elementos anacrónicos. Los protagonistas (podremos controlar más de 14 personajes) tienen la entidad y carisma exigibles para este tipo de ocasiones y poco a poco dibujarán ante nosotros una sólida historia, en la que se alternarán episodios protagonizados por cada uno de los hermanos, plagada de giros argumentales y no exenta de dramatismo y sorpresas que se convertirá en uno de los grandes alicientes a la hora de completar las más de 50 horas de juego que ofrecerá ***Arc The Lad TOTS***. La banda sonora es otro de los apartados notables del juego, tanto en los escenarios de exploración como en las batallas y también se han incluido voces de calidad. El sistema de batalla sigue fiel a los patrones de la saga pero muestra un refinamiento propio de los tiempos que corren y una soprendente calidad en las animaciones de protagonistas y enemigos. Las secuencias están generadas con el motor gráfico y aparecerán en el momento indicado para añadir más peso al argumento. Toda la magia y desarrollo de anteriores episodios sigue presente, pero la calidad técnica y argumental ha subido muchos enteros. La fecha de salida de ***Arc The Lad IV*** en **EE.UU.** será junio, así que todo parece indicar que podremos disfrutar con él en el último tercio de 2003.

Starcraft: Ghost

por << Dani3po >>

REPORTAJE

La perla de Vivendi, Blizzard Entertainment, asalta por todo lo alto el género de acción táctica con una aventura ambientada en el universo de Starcraft.

Los ataques «sigilosos» estarán a la orden del día y producirán situaciones tan espectaculares como la que tenéis en la captura de arriba.

El socorrido rifle de francotirador no podía faltar en un juego de acción táctica como Starcraft: Ghost.

Colgarse de salientes, diferentes tipos de salto, escalar... Nova es una chica en forma.

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

La protagonista podrá hacerse con el control de torretas, tanques e incluso cruceros.

Desde que la gigantesca compañía **Vivendi Universal Publishing** se hiciese con **Blizzard**, mucho se ha especulado sobre el posible lanzamiento de algún título de esta desarrolladora para alguna de las consolas del mercado. Dado el catálogo lleno de éxitos de los programadores americanos, era de esperar que utilizasen alguna de sus grandes licencias, aunque nadie podía sospechar que el resultado final sería un juego como el que nos ocupa. Tras vender más de seis millones de copias de *Starcraft* (un juego de estrategia espacial para **PC**), **Blizzard** ha decidido volver a la arena de las consolas por todo lo alto. El subtítulo del juego, ***Ghost***, hace referencia al tipo de unidad que controlamos a lo largo del juego, un operativo de élite llamada **Nova** entrenada en las artes del espionaje y el combate durante años. Esta exhaustiva preparación ha hecho de ella una auténtica máquina de matar, dotada además de habilidades psiónicas de última generación. **Nova** podrá moverse a la velocidad del sonido, mimetizarse con el entorno para desaparecer del rango de visión de sus enemigos, controlar todo tipo de dispositivos electrónicos y entrar en combate con multitud de armas, desde afiladas cuchillas a las más revolucionarias armas de fuego, conocidas por los fanáticos de este universo. También reconocerán los que hayan jugado a *Starcraft* los diferentes

Nova visitará tanto escenarios exteriores como agobiantes interiores.

<Contra lo que se venía pensando, SG es un título de acción en tercera persona>



vehículos que **Nova** podrá controlar. Las tres razas en confrontación en este título son *Terran*, humanos evolucionados; *Protoss*, seres con habilidades mentales y *Zerg*, alienígenas parecidos a los que aparecían en el filme *Starship Troopers*, . Las tres especies son el eje central del argumento de este juego y la protagonista deberá enfrentarse a todos ellos en momentos diferentes. Además, se han creado nuevas criaturas enemigas para completar el catálogo de adversarios. La trama aún no ha sido desvelada en su totalidad, aunque los programadores de **Blizzard** prometen que mostrará detalles que contribuirán a extender la fama de esta saga, y sorprenderá tanto a los iniciados como a los novatos en esta serie. Una de las últimas noticias que hemos recibido con respecto a este título es que en **Japón** será distribuido por **Capcom**, algo que nos deja entrever la calidad que atesorará teniendo en cuenta que una compañía como la creadora de *Street Fighter* se interesa por él, cuando la mayoría de los títulos que triunfan en Occidente pasan sin pena ni gloria por el territorio nipón (si tienen la suerte de ser lanzados allí). A pesar de lo que se creía en un principio, ***Starcraft: Ghost*** es un juego de acción en tercera persona,

LOS ORÍGENES DE STARCRAFT

Lanzado en 1998 para **PC**, el *Starcraft* original, un juego de estrategia que seguía las directrices de *Warcraft* (aunque ambientado en el espacio) se convirtió en un rotundo éxito en todo el mundo.

TRES RAZAS, UN ÚNICO UNIVERSO

Cada una de ellas cuenta con su estrategia. Los *Terran* se basan en las armas y la tecnología; los *Zerg* en su superioridad numérica y sus capacidades orgánicas; y los *Protoss* en su superior inteligencia y en sus habilidades psíquicas.



Starcraft: Ghost

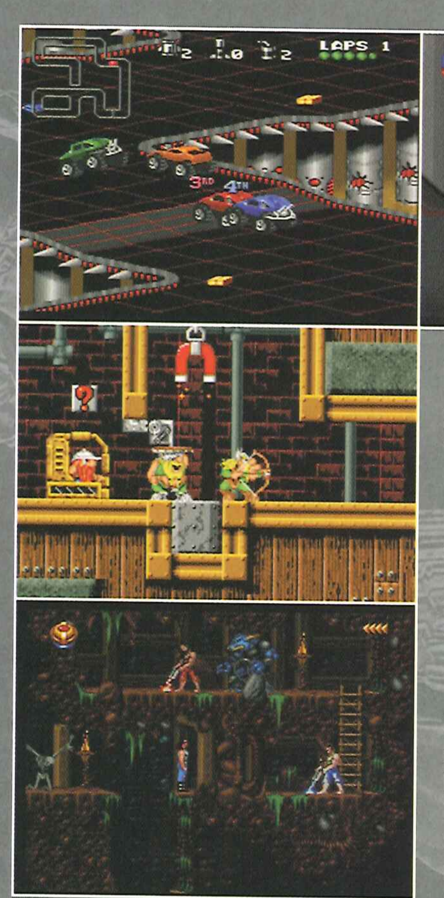


Nova no sólo manejará armas de fuego, las cuchillas también aparecerán.

Una chica dotada
Nova podrá camuflarse como si fuera un Depredador, esconderse en las sombras y emboscar al enemigo.

una especie de *Splinter Cell* ambientado en el espacio, pero con una mayor carga de acción. Aún no hemos podido jugar con él, pero todo apunta a que impondrá un nuevo estándar en este tipo de juegos. La mezcla de acción, infiltración (ayudándonos de los poderes sobrehumanos de la atractiva *Ghost* **Nova**) y exploración (apartado para el que resultará fundamental el uso de la cámara dinámica que han creado los programadores) redundará en una experiencia que, sin ser totalmente original, sí que presentará un desarrollo intenso y, en ciertos momentos, agobiante y frenético. Naves espaciales, madrigueras de los *Zerg*, templos poblados de *Protoss* o las construcciones típicas de los *Terran* serán los escenarios de esta aventura. ***Starcraft: Ghost*** aún no tiene fecha concreta de lanzamiento, aunque está confirmado que estará en la calle antes de final de año, y su salida al mercado será simultánea en todos los territorios.

<El uso de la cámara dinámica ideada por Blizzard será fundamental para avanzar>





La historia de Blizzard

La compañía californiana cuenta con una larga trayectoria en el sector
Fundada en 1994, **Blizzard** ha publicado clásicos para las consolas 16 *bits* como *The Lost Vikings, Blackthorne, Rock'n Roll Racing* o *The Death And Return Of Superman.* En los últimos años ha estado más centrada en los lanzamientos para **PC**, consiguiendo éxitos masivos de la talla de *Warcraft, Diablo* y sus respectivas secuelas. Actualmente es parte de **Vivendi Universal Pub.**



Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPPS al 5354**

polifónica número 1
AMERICAN LIFE
Envía POLIPS AMERICANLIFE

5354

TOP polifónicas

TOP polifónicas	ref.
American life/Madonna	americanlife
Blade Runner	blade
Matrix Reloaded	matrix
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
We will rock you/Queen	rockyou
600/ Dream Theater	600
Bring me to life/B.S.O Daredevil	bring
El Padrino	padrino
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction

melodías POLIFÓNICAS

Para acceder a la descarga de melodías polifónicas es necesario estar configurado el acceso a WAP

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPS** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: **POLIPS MONEY**

Melodía	ref.
8 miles/Eminem	millas
¿Sabes?/Alex Ubago	sabes
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
Beautiful day/U2	beautifulday
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Bolillón/No me pises...	bolillon
Centenario Real Madrid	centenario
Overture/B.S.O Chicago	overture
Chihuahua/Dj. Bobo	chihuahua
Coca Cola	cocacola
Color esperanza/Diego Torres	color
Come undone/Robbie Williams	come
Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Dexter	dexter
Die another day/Madonna	die
Dilemma/Nelly & Kelly Rowland	dilemma
Dime/Beth	dime
Dolores se llamba Lola/Los Suaves	dolores
Enter sandman/Metallica	enter
El exorcista	exorcista
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Fiesta pagana/Mago de Oz	pagana
Fuera de mí/José el francés	fuera
Himno Real Madrid C.F.	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Real Sociedad	sociedad
Himno Atlético de Madrid	atletico
Hysteria/Def Leppard	hysteria
If I only knew/Tom Jones	if
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Imagine/John Lennon	imagine
Inspector Gadget	gadget
It's not unusual/Tom Jones	unusual
It's raining men/Geri Halliwell	rain
Jaded/Aerosmith	jaded
La familia Adams	adams
La lista de la compra/La Cabra Mecánica	lista
Light my fire/The Doors	myfire
Living on a prayer/Bon Jovi	living
Lose yourself/Eminem	lose
Lullaby/The Cure	lullaby
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Miénteme/Bisbal y E. Gadel	mienteme
Mil campanas/Alaska	campanas
Misión imposible	mision
Money for nothing/Dire Straits	money
No me llames iluso/La Cabra Mecánica	iluso
Obsessions/Suede	obsessions
One/Metallica	one
Pantera Rosa	pantera
Played a live/Safri Duo	played
Puedes contar conmigo/La Oreja...	puedes
Pulp Fiction	pulp
Que barbaridad/Jaime Urrutia	barbaridad
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Rocky	rocky
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
South Park	southpark
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Somewhere in dream/Dark moor	some
Stop it/Rick Guard	stopit
Surrender/Laura Pausini	surrender
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
Te necesito/Amaral	necesito
The game of love/Santana	game
The wall/Pink Floyd	wall
Un okupa en tu corazón/R. Amador	okupa

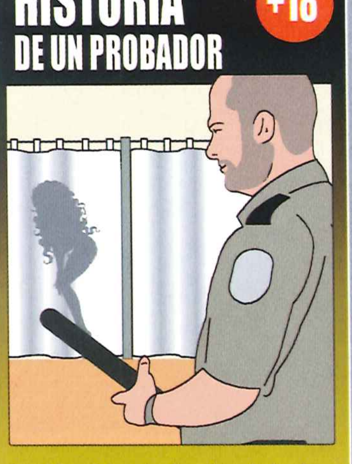
TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOPS SERGIO**

INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOPS** al **5354** y flipa.

HISTORIA DE UN PROBADOR +18



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAPS** al **5354**

SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPS** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando. **Ejm: SEXPS MACHOMAN**

CHISTES

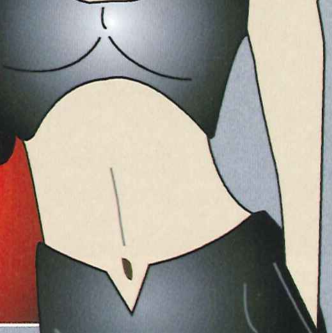
Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEPS** al **5354** y flipa.

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

Para tener tu nombre galáctico envía **STARPS** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARPS PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**

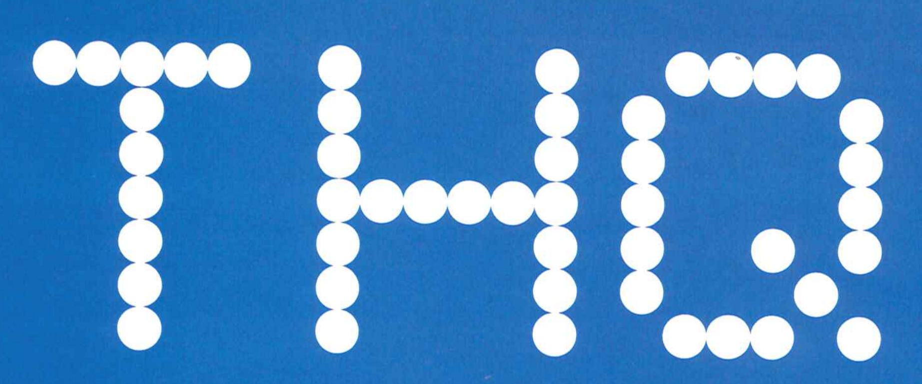




¿Quieres conocer a mis amigas?
Envía **DELIA** al **5354**



DESCÁRGATE LO ÚLTIMO EN:
www.ociomovil.com



La compañía americana THQ presentó recientemente en Inglaterra su nueva línea de títulos de cara al futuro más inmediato. Una colección de juegos tan diferentes como interesantes para alimentar nuestras PlayStation 2 de cara a los próximos meses.

por << Dani3po >>



Sphinx

El próximo proyecto de **Eurocom** nos trae una aventura en tercera persona ambientada en el **Egipto** de los faraones. Todo el sabor de clásicos como *Zelda* en un entorno muy innovador.



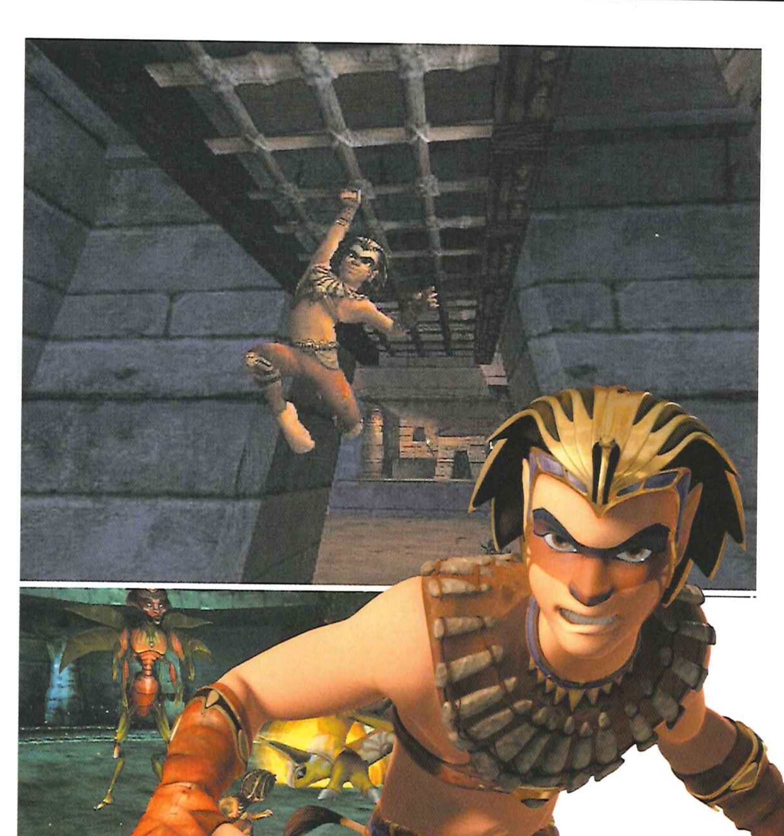
Finding Nemo

El primer fruto del acuerdo entre **Disney** y **THQ** es un sencillo y colorista *arcade* basado en la próxima película de los estudios **Pixar**, la odisea de unos seres acuáticos en el inmenso océano.

SPHINX

Eurocom nos sumerge en una aventura en el antiguo Egipto de la mano de un plataformas con grandes dosis de acción.

El título más esperado de la presentación de **THQ**, en parte por ser del que menos información había trascendido a la prensa (apenas unas cuantas capturas), resultó ser también el más prometedor. ***Sphinx*** nos pone en la piel de un joven aventurero que trata de desbaratar los planes del malvado dios **Set**. Como los mismos programadores admitieron durante el acto de presentación, su título se inspira en clásicos como la saga *Zelda* para proponernos una aventura como las de antes. Combate con enemigos sacados de la mitología egipcia, plataformas y algo de exploración son los ingredientes principales de este juego, que se pondrá a la venta el próximo mes de octubre. Aunque no se nos permitió jugar, pudimos apreciar a través de la vista en tercera persona que utiliza un sencillo sistema de control que facilita el manejo del protagonista para realizar todo tipo de acciones diferentes, que le permitirán evolucionar por los cinco escenarios generales que componen el



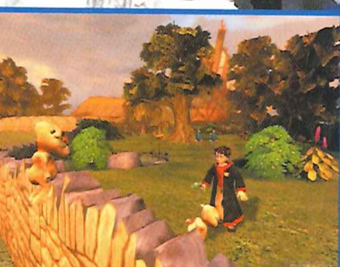
La momia contará con sus propias habilidades, como incendiarse o electrocutarse para activar ciertos interruptores que le permitan avanzar.

<Dos personajes jugables y cinco escenarios componen la oferta>

EUROCOM

Los creadores de ***Sphinx*** fueron los responsables de títulos como *007 Nightfire*, *Mortal Kombat 4* para todas las consolas, el clásico *Spot Goes To Hollywood*, *NBA Hoopz* o el último *Harry Potter*.







<El retorno de títulos con solera, jugosas licencias de todo tipo y prometedores proyectos son las cartas de THQ>



Fire Warrior

El universo de *Warhammer 40.000* llega por primera vez a **PlayStation 2** con un *arcade* de acción en primera persona que bebe de las fuentes de las vacas sagradas del género.



Broken Sword: The Sleeping Dragon

La saga de aventuras gráficas con más solera de **PSone** renueva su imagen y se pasa a las tres dimensiones conservando toda su esencia.

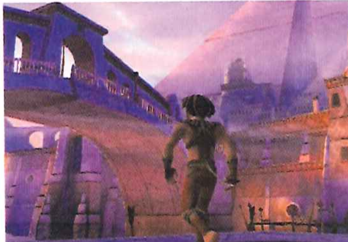






juego. Pero además, el héroe «a la antigua usanza» **Sphinx** no estará sólo en su aventura, ya que un segundo personaje jugable aparecerá en determinados momentos del desarrollo. Se trata de una momia bastante peculiar y que aportará el toque cómico al título. Su participación se limitará a un veinte por ciento del juego, aproximadamente, pero durante la presentación fue el momento que más expectación levantó. Aparte, habrá otros 150 personajes en los entornos de ***Sphinx***, cada uno de ellos creado con gran nivel de detalle,







Los entornos del juego están basados en construcciones del antiguo imperio egipcio.





en especial los *final bosses*. Para defenderse, el héroe contará con una espada de luz que irá mejorando a medida que avance y consiga nuevos poderes, una cerbatana con tres tipos de dardos diferentes, escarabajos para atrapar a los enemigos e incluso hechizos mágicos para poseerlos. En el próximo **E3** que se celebrará en **Los Ángeles** a mediados del mes de mayo se distribuirá una *demo* jugable, por lo que contaréis con más información de este prometedor proyecto de **Eurocom** y **THQ** en los meses venideros.

FINDING NEMO

Traveller's Tales, creadores de Haven, nos proponen una aventura debajo del mar.



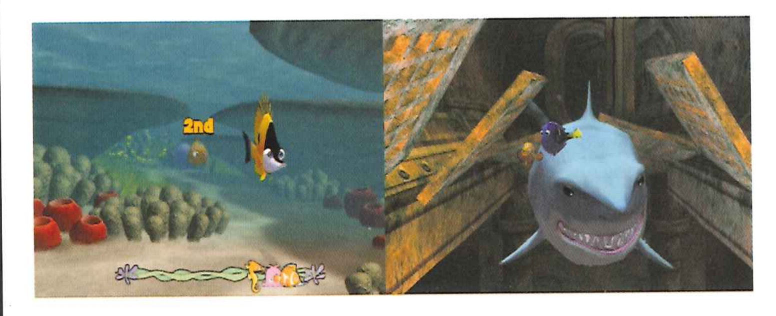


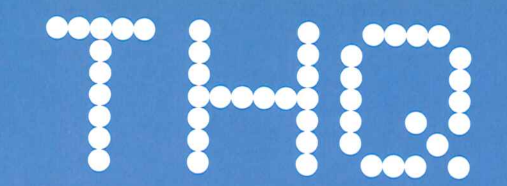
A pesar de no contar con la ambición ni las dimensiones de su anterior proyecto (ganador del premio del mejor plataformas de 2002 según los lectores de **PS2 R.O.**), ***Finding Nemo*** es una fiel adaptación de la película en la que se basa. **Nemo** es un pequeño pez que se ve separado de sus padres en la Gran Barrera de Coral. A partir de ese momento sus progenitores harán todo lo posible por salvarle, mientras él trata de escapar de las manos de sus captores. El juego presenta un entorno 3D y un desarrollo en dos dimensiones. A diferencia de los juegos de plataformas convencionales, en éste no deberemos saltar, sino desplazarnos arriba y abajo por los escenarios. El juego aparecerá un poco antes del estreno de la película el próximo mes de noviembre.



UNA COMPAÑÍA CON HISTORIA

Taveller's Tales lleva trece años creando videojuegos, algunos de ellos clásicos como *Leander* (**Amiga**), *Galahad* y *Mickey Mania* (**MegaDrive**), *Sonic R* (**Saturn**) o *Dracula*.









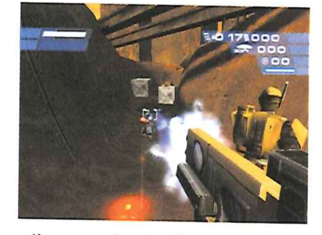


FIRE WARRIOR

El juego bélico de mesa más famoso se traslada a PlayStation 2 con un shooter en primera persona ambientado en el espacio exterior.

<La historia de Fire Warrior se desarrolla en el transcurso de un día>

Desde su aparición en 1987, *Warhammer 40.000* se ha convertido en el preferido de los jugadores de mesa más exigentes, gracias a sus infinitas posibilidades de juego y su cuidada ambientación. Obra de **Games Workshop**, el catálogo de productos relacionados con esta licencia incluye figuras, tableros, novelas, cómic y videojuegos. Ahora, gracias al acuerdo de esta compañía y la desarrolladora de videojuegos **Kuju** la 128 *bits* de **Sony** contará con un título basado en este universo. En ***Fire Warrior*** el jugador tomará el control de **Kais**, un joven guerrero de la raza **Tau** que se enfrenta a su primera prueba bajo fuego real. Sin embargo, durante este *test* la cosa se complica y acabará enfrentándose casi en solitario a una cruel raza enemiga. La acción se desarrolla íntegramente en el transcurso de un día y el jugador visitará varios planetas y naves en órbita. A lo largo de diecisiete niveles **Kais** manejará dieciséis armas diferentes, divididas en dos categorías (humanas y alienígenas), aunque sólo podremos llevar con nosotros dos a la vez. No es éste el único detalle «prestado» de *Halo*, ya que contaremos con una barra de energía y otra de escudo, que se recargará cuando no estemos bajo fuego enemigo. Además, el juego cuenta con un modo multijugador a pantalla partida para cuatro participantes. Este verano ***Fire Warrior*** verá la luz en todo el mundo.





Los entornos presentarán una gran calidad en sus texturas e iluminación.



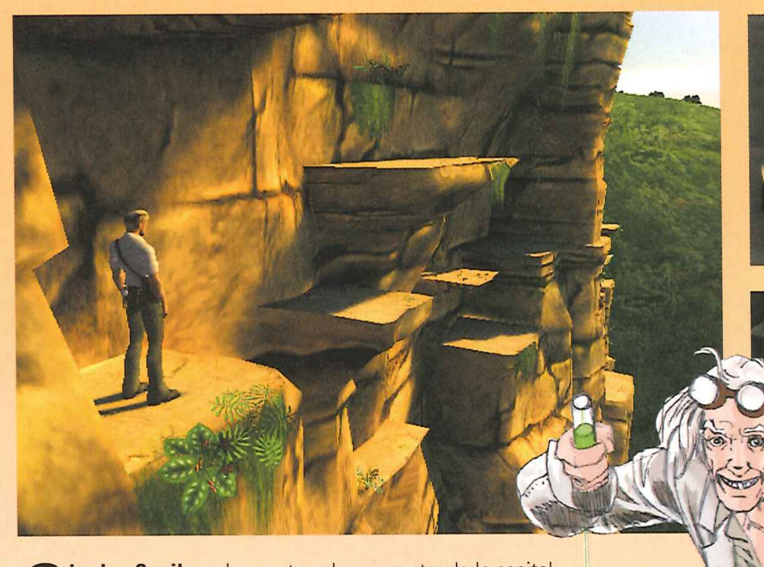
FIDELIDAD A SUS ORÍGENES

La supervisión de **Games Workshop** en el proceso de creación del juego ha permitido que se traslade fielmente todo el universo de *Warhammer 40.000* a la pantalla, desde los modelos de los personajes a las armas de fuego.



BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

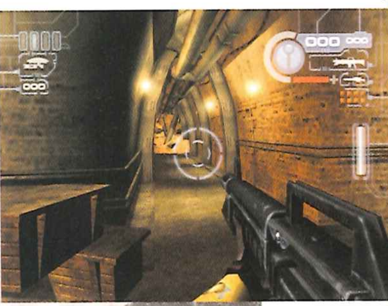
Vuelve la aventura más clásica con la carismática saga que cautivó a millones de usuarios de la anterior consola de Sony.



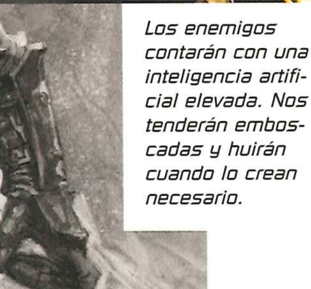


George y Nico comenzarán su aventura separados por miles de kilómetros.

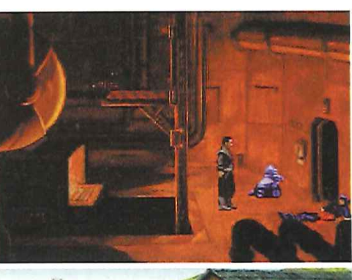
Charles Cecile, «alma mater» de **Revolution Software**, fue el encargado de presentar a la prensa la tercera entrega de la saga que hizo famosa a la compañía. Después de vender millones de unidades de los capítulos anteriores, la serie da un salto cualitativo a las tres dimensiones, aunque sin perder ni un ápice de la esencia que la caracteriza. **George** y **Nico** vuelven a verse involucrados en una compleja trama (aunque apenas trascendieron detalles sobre esta en concreto). A lo largo de su aventura, que comenzarán por separado, visitarán lugares tan exóticos como las junglas de **El Congo**, un tenebroso castillo de **Praga**, las calles de **Glastonbury** o el centro de la capital francesa. El sistema de control ha sido rediseñado y ahora el personaje se mueve directamente con el *pad*, relegando al olvido el incómodo sistema de puntero. El protagonista podrá interactuar con todos los elementos del entorno e incluso utilizar a otros personajes secundarios para que realicen opciones por él. Se han incluido elementos de infiltración para hacer el desarrollo más dinámico, y el motor gráfico promete ofrecer uno de los títulos más atractivos del catálogo de **PlayStation 2**.

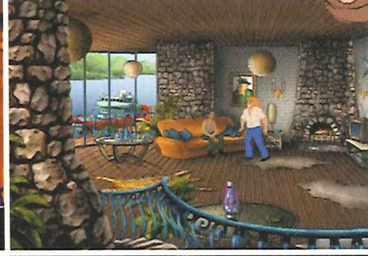


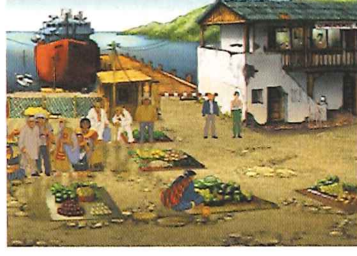


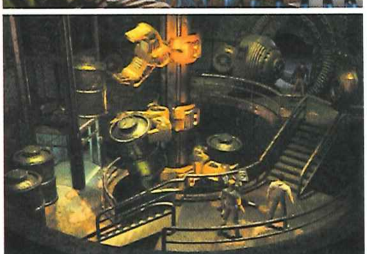


Los enemigos contarán con una inteligencia artificial elevada. Nos tenderán emboscadas y huirán cuando lo crean necesario.







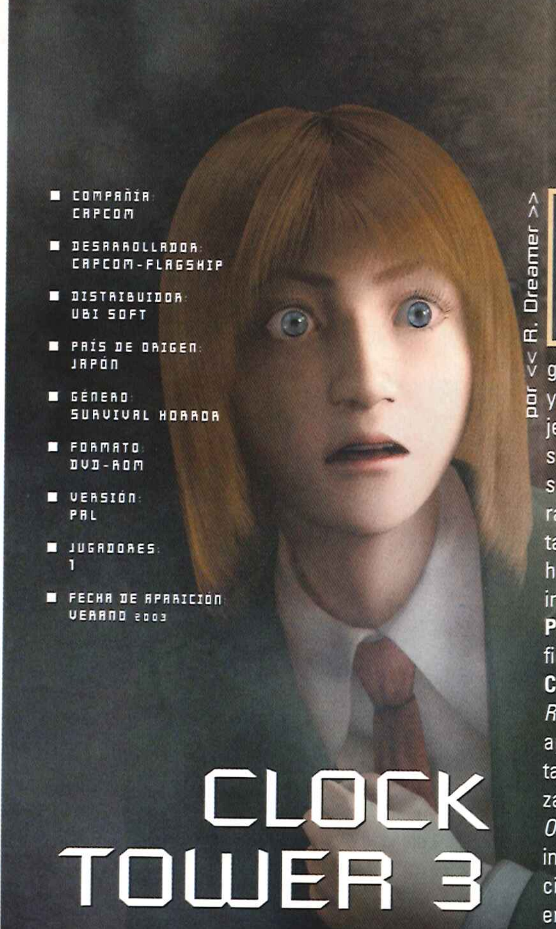


LA AVENTURA ES SÓLO COSA SUYA

Tras *Lure Of The Temptress*, primer proyecto de **Revolution Software**, llegó *Beneath A Steel Sky*, también para **PC** en 1994 (del que se rumorea que habrá una conversión para **GBA**). En 1996 lanzaron *Broken Sword: The Shadow Of The Templars* y un año después su continuación, *The Smoking Mirror*, ambos para **PSone** y supusieron su espaldarazo definitvo. Más tarde apareció, también para **PSone**, *In Cold Blood*, una aventura con toques de acción.



sumario
PRE TEST

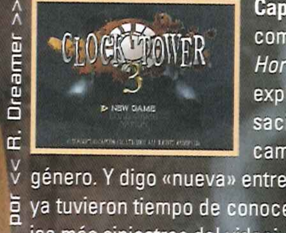


- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM-FLAGSHIP
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: VERANO 2003

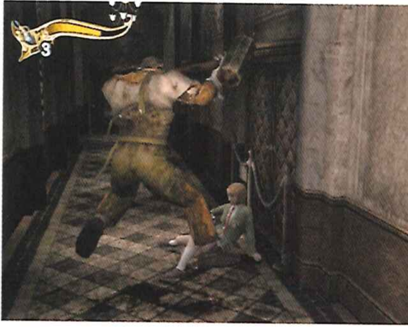
CLOCK TOWER 3

Capcom resucita una de las sagas emblemáticas del Survival Horror

por >> R. Dreamer <<



Capcom se está convirtiendo en una de las compañías más expertas dentro del *Survival Horror*. Hasta ahora se había limitado a explotar la saga *Resident Evil* hasta la saciedad, pero con ***Clock Tower 3*** abre el camino a una «nueva» forma de entender el género. Y digo «nueva» entre comillas, porque los usuarios de **SNES** ya tuvieron tiempo de conocer los desmanes de uno de los personajes más siniestros del videojuego, «tijeritas». Aunque su apodo pueda sonar a cantante de rumbas pasado de moda, en realidad nos presentaba a un asesino implacable armado con unas gigantescas tijeras de podar. Se convirtió en todo un símbolo para una minoría selecta que sufrió la persecución de «tijeritas» de los 16 *bits* de **Nintendo** hasta su posterior paso a **PSone**. Después de un largo período de inactividad, esta saga de la compañía **Human** hace su *debut* en **PlayStation 2** de la mano de **Capcom**. En esencia se ha mantenido fiel a las entregas anteriores, aunque el equipo de desarrollo de **Capcom, Studio 3** (con títulos a sus espaldas como *Resident Evil 0, Resident Evil Dead Aim* y *Breath of Fire: Dragon Quarter*, de próxima aparición) ha depurado el estilo para ofrecernos un título muy inquietante. Uno de los principales objetivos de los creadores ha sido reforzar el argumento del juego, obra de **Flagship**, guionistas de *Onimusha* y algún capítulo de la saga *Resident Evil*, con escenas de increíble realismo. Para dicho fin han contado con la total implicación de **Kinji Fukasaku**, reputado director de cine japonés autor entre otras películas de *Battle Royale*. El director realizó un exhaustivo *casting* para encontrar a los actores que finalmente darían vida a los personajes del juego, y utilizó un estudio de grabación profesional para la captura de



Alyssa no puede deshacerse de los asesinos, aunque puede utilizar agua sagrada para paralizarlos temporalmente.



Un desafío para cada asesino

Al final de cada nivel Alyssa se enfrentará a su perseguidor

Cuando la protagonista resuelve el misterio de cada uno de los asesinatos sobre los que gira la historia de cada nivel, tendrá lugar un combate final contra el psicópata que la ha estado atormentando durante toda la fase. Es el único momento del juego en el que **Alyssa** puede restarle energía a su enemigo, haciendo uso de un arco mágico. Si consigue alcanzar a su adversario con el tiro más potente, este quedará atrapado un tiempo limitado.



ESCONDITE
En cada escenario hay lugares señalados para que **Alyssa** los utilice para ocultarse dando esquinazo al asesino de turno.



UN VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

Clock Tower 3 transcurre en la ciudad de **Londres**. El nexo de todo el juego es la casa donde vive **Nancy**, la madre de **Alyssa**. Desde allí, la protagonista parte para visitar la capital británica en diferentes épocas, como un bombardeo durante la Segunda Guerra Mundial o un oscuro barrio londinense de los años 60.



movimientos. El resultado son algunas de las escenas más contundentes que jamás hayamos visto en un juego. No merece la pena comentarlas, porque supondría desvelar los mejores momentos de ***Clock Tower 3***, algunos tan dramáticos que son capaces de poner nuestro sentimentalismo a flor de piel con secuencias dignas de una película. Por supuesto, se trata sólo de la guinda que corona el pastel, porque ¿qué sería de un juego que basara todo su potencial en sus secuencias de vídeo olvidándose de la jugabilidad? Este no es el caso de ***Clock Tower 3***. La dinámica de juego rememora los mejores momentos de capítulos anteriores de la saga. **Alyssa**, la protagonista, tan sólo podrá huir de los asesinos en serie que la esperan en cada uno de los cinco niveles del juego y utilizar determinados objetos para defenderse. También hay lugares específicos en los que la chica podrá esconderse para despistar a sus perseguidores, momento en el que la perspectiva pasará a primera persona. Hasta aquí hay pocas diferencias con otros *Clock Tower*. Sin embargo, **Capcom** ha aportado ciertos elementos que ayudarán a mantener nuestra atención ocupada en todo momento. **Alyssa** cuenta con un medidor de pánico. Si alcanza el máximo, perderemos el control del personaje dejándola en manos del psicópata que se encuentre cerca. Así que no nos quedará más remedio que intentar calmarla alejándola del peligro. Aunque sin duda, la principal novedad son los combates contra los jefes finales, el plato fuerte del juego que contará con textos en castellano.

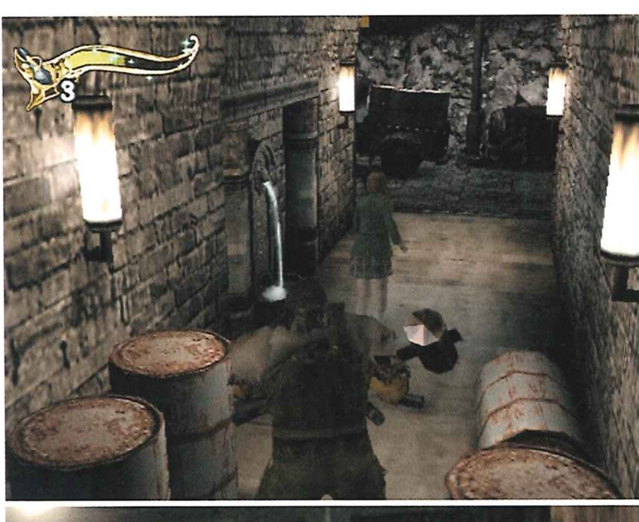
<Clock Tower 3 nos depara algunas de las escenas más dramáticas que jamás hayamos visto en un juego>

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La historia que rodea a cada uno de los asesinos en serie, las espectaculares secuencias y las novedades que Capcom ha aportado a la saga.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Gráficamente, Clock Tower 3 está por encima de la media, sin embargo le falta un poco para colocarse entre los mejores en este apartado.













En la mansión se irán abriendo nuevas zonas. Dennis nos proporcionará la primera llave.



CON ARGUMENTO

Uno de los aspectos más llamativos y atrayentes del juego son las numerosas secuencias, que mostrarán impactantes imágenes que no os dejarán indiferentes.





<Radical presenta un explosivo cóctel de beat'em-up e infiltración>

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL INT.
- DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP/INFIL.
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2003

por << Nemesis >>

THE HULK

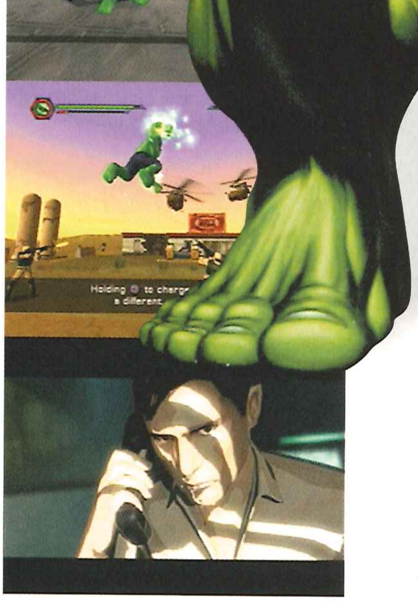
Donde acaba la película, comienza la verdadera acción...

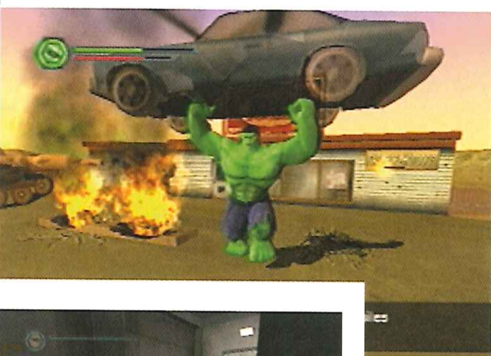


Bajo unas celosas medidas legales que rozan la paranoia, se está haciendo público más material acerca de ***The Hulk***, la adaptación al videojuego de uno de los previsibles taquillazos de este verano. Aunque para ser más exactos, el juego de **Radical Entertainment** podría calificarse más como una secuela del filme, ya que la acción comienza justo donde acaba la película dirigida por **Ang Lee**. A lo largo de 25 intensos niveles, el jugador irá alternando el control entre el **Dr. Bruce Banner** y su *alter ego*, **Hulk** (La Masa, para los castizos). Bajo su apariencia normal, **Banner** protagonizará unas cuantas misiones de infiltración a lo *Metal Gear Solid*, en las que prima pasar desapercibido ante los soldados, pero casi la totalidad del juego está enfocada a **Hulk**, con una mecánica de *beat'em-up* donde prima la destrucción de escenarios y de cualquier inconsciente que se atreva a plantar cara a la demoledora criatura de la editorial **Marvel**. Si habéis tenido la fortuna de ver el traile de la película (disponible en la página *web* oficial), ya os habréis hecho una idea de las descomunales dimensiones que ofrece el **Hulk** cinematográfico (hace que **Lou Ferrigno**, la masa televisiva, parezca un adolescente tísico). En el videojuego podréis verle en toda su gloria, demoliendo una gasolinera a pellizcos y enfrentándose a toda una división del ejército norteamericano (soldados, tanques y helicópteros) desarrollando hasta 45 ataques diferentes. La destrucción se hará efectiva en el mes de junio, cuando el juego irrumpa en las tiendas, adelantándose unos días al fenómeno **Hulk** que arrasará este verano la cartelera.

ON (08/10): Radical Entertainment promete trasladar a PS2 toda la espectacularidad de la película de Ang Lee. Y encima el juego parece divertido.

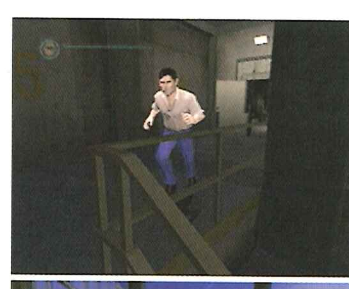
OFF (03/10): El excesivo celo con el que se está manejando el material de The Hulk no nos permite ofreceros una idea más precisa del contenido del juego.

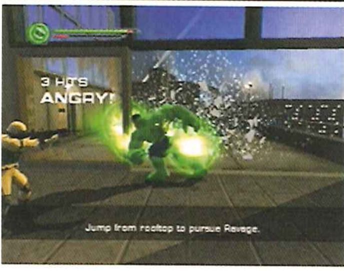




Para que os hagáis una idea de la fuerza y las dimensiones de The Hulk, éste puede agarrar un coche o la parte superior de un tanque y utilizarlos a modo de porra...







EL TAQUILLAZO DEL VERANO

El 20 de junio se estrena en **EE.UU.** la adaptación de **Ang Lee** de las aventuras del iracundo héroe **Marvel**. *The Hulk* llegará a las pantallas españolas en julio, pero si no puedes esperar, visita su *web* oficial (www.thehulk.com) y alucinarás con el trailer.





VERDE DE IRA

Si por algo ha destacado desde siempre el gigante verde de **Marvel** es por sus malas pulgas. Cuando el doctor **Bruce Banner** se transforma, más vale salir corriendo porque reducirá a escombros todo lo que tiene a su alrededor...



MUERE OTRO DÍA
007™
(Die Another Day)
EDICIÓN ESPECIAL
MUERE OTRO DÍA
007
¡A LA VENTA
EL 4 DE JUNIO!
"¡MÁS DE 10 HORAS DE CONTENIDOS ADICIONALES!"
(CÓMO SE HIZO, VIDEOCLIP DE MADONNA, TRÁILER DEL VIDEOJUEGO Y MUCHO MÁS...)
©2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. ©2003 Metro Goldwyn Mayer Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.
FOX.ES
www.fox.es



La Cámara USB

Se incluirá junto al título de London Studios

La cámara utilizada por el juego para captar nuestros movimientos posee una gran calidad e incorpora un micrófono para grabar pequeños vídeos. La rutina de captación de la imagen está muy bien programada y, además de mostrarlo todo con efecto «espejo» (de lo contrario sería imposible jugar), ofrece una respuesta increíblemente rápida, sin ningún tipo de retardo, algo muy difícil en este tipo de dispositivos.

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: LONDON STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PARTY GAME
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2003

por << Doc >>

EYE TOY

Sony Computer y London Studios nos descubren una nueva forma de interactuar con nuestra PlayStation 2



Desde la aparición de las famosas *web-cams* para hacer videoconferencias a través de **Internet**, nadie había hecho uso de ellas de un modo tan original y divertido como **London Studios** con **Eyetoy**. Compuesto por 12 desternillantes minijuegos, el título de **Sony Computer** deja de lado el *DualShock 2* y centra el control sobre nuestro cuerpo, dándonos la oportunidad de boxear contra un robot, bailar al ritmo de **Moloko** y su *Sing It Back* (junto a otras dos canciones) e incluso de competir por ver quién mantiene un balón en el aire durante más tiempo dándole golpecitos con la cabeza o cualquier otra parte del cuerpo. **London Studios** ha creado una rutina de detección de movimientos que carece casi totalmente de retardo y que, en lugar de utilizar un determinado patrón de colores o formas, toma como referencia los elementos móviles que se agitan ante la cámara USB. Dicho dispositivo llegará junto al juego, sin elevar excesivamente su precio. El hilarante desarrollo de ***Eyetoy*** y su peculiar puesta en escena hacen al título de **London Studios** el más indicado para jugar en compañía, ya que no se necesita ser un maestro con el *pad* para completar sus minijuegos y las risas están garantizadas. Junto a los 12 minijuegos, ***Eyetoy*** ofrece la posibilidad de grabar fragmentos de vídeo en nuestra *Memory Card* (con sonido incluido, ya que la cámara incorpora un micrófono) para poder visionarlos después en el mismo juego. Otra de las opciones que incluye es *Play Room*, donde podremos juguetear frente a la cámara, sin límite de tiempo, añadiendo efectos gráficos (que tendremos que ganarnos) como transiciones, efecto «acuario», copos de nieve, etc.

↑ ON (06/10)
Original, divertido y especialmente indicado para jugar con amigos. El sistema de interacción ideado por London Studios es impresionante.

↓ OFF (02/10)
Si te da vergüenza que los demás te vean hacer el ridículo, Eyetoy nunca será uno de tus juegos preferidos.





<Eyetoy es original, divertido y el mejor título para jugar en compañía>





Todos los minijuegos podrán disfrutarse sólo o en compañía; los límites los marcarás tú.

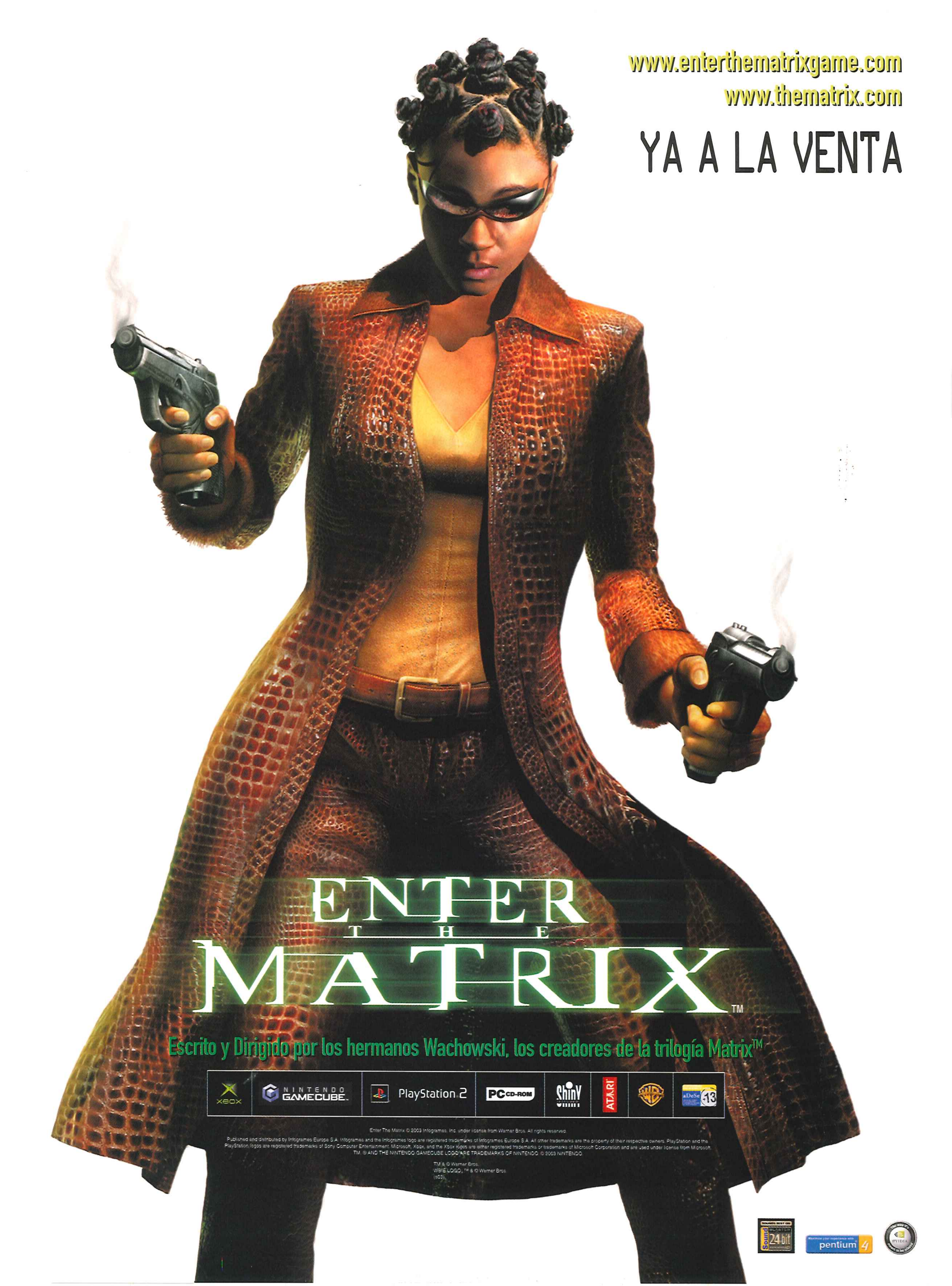




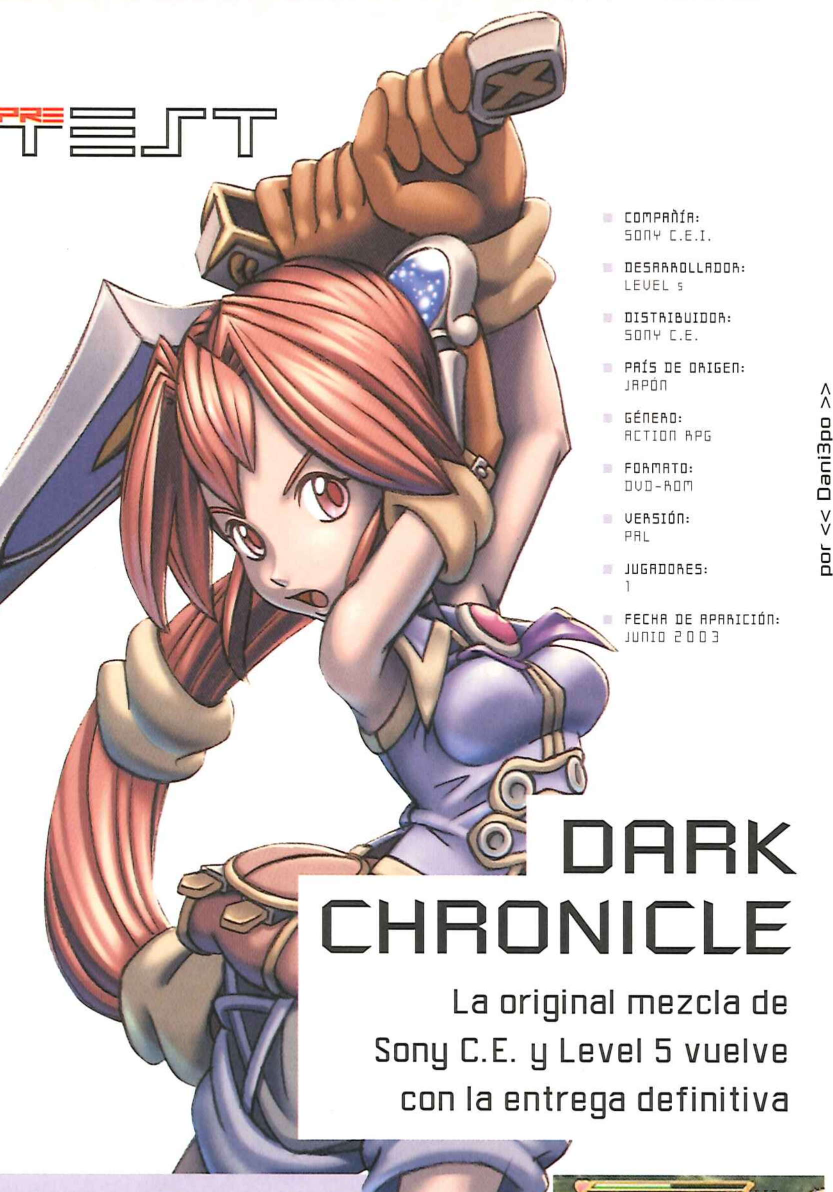
Más que un simple juego

Eyetoy ofrece una experiencia sin precedentes

Además de los minijuegos, ***Eyetoy*** te permitirá grabar mensajes en vídeo (y con sonido) con la opción *Video Message* (que se ven con ***Eyetoy***) y jugar frente a la cámara con la gran cantidad de efectos visuales que incorpora.


www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
YA A LA VENTA
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
aDeSe +13
Enter The Matrix © 2003 Infogrames, Inc. under license from Warner Bros. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO, ™ & © Warner Bros.
(s03)
24 bit
pentium 4

PRE TEST



- COMPAÑÍA: SONY C.E.I.
- DESARROLLADOR: LEVEL 5
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACTION RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2003

DARK CHRONICLE

La original mezcla de Sony C.E. y Level 5 vuelve con la entrega definitiva

por << Dani3po >>

Minijuegos



A lo largo de la aventura de **Max** y **Monica** tendremos que participar en diferentes minijuegos, como este en el que debemos acertar con tres bombas al malvado de turno, que intenta hacer saltar por los aires el tren que conducen los protagonistas.

No hemos tenido que esperar demasiado para tener entre nuestras manos la primera *beta* PAL de la continuación de *Dark Cloud*, que apareció en los **Estados Unidos** hace tan sólo un par de meses. Las primeras impresiones nos hacen descubrir que nos encontramos ante un gran juego y que, pese al diseño de los personajes, no es en absoluto un título infantil. La complejidad de este título puede llegar a abrumarnos en más de una ocasión, pues son tantos los parámetros que tenemos que controlar que nos pasaremos más tiempo en los menús que en la pantalla de juego. Dos personajes, cada uno de ellos con varias ramificaciones (**Max** puede manejar un robot y utiliza armas de fuego, mientras que la chica puede transformarse en diferentes criaturas y hace uso de la magia. Afortunadamente, ***Dark Chronicle*** incluye uno de los más completos y efectivos tutoriales, en forma de secuencias de vídeo que nos doscubrirán todas las posibilidades de **Max** y **Monica**, la pareja de protagonistas del juego. Por una parte, nos encontramos ante un «Dungeon Crawler», un *Action RPG* en el que recorreremos mazmorras divididas en varios niveles al tiempo que conseguimos mejorar nuestras armas (ya que en ***Dark Chronicle*** no hay niveles de experiencia para los protagonistas). Pero también es un juego de construcción en el que deberemos levantar desde cero nuestra población y verla crecer. Una mezcla que extraña al principio, pero que acaba enganchando irremediablemente. El estilo gráfico utiliza algunos recursos del *cell-shading*, aunque el resultado final es mucho más brillante y colorista que el de otros títulos similares. Una auténtica belleza.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Dark Chronicle mejora todos los aspectos de su predecesor e introduce algunas nuevas ideas muy interesantes.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La versión PAL que tenemos no cuenta con las voces dobladas y presenta el ya habitual borde negro en las producciones de Sony C.E.

Cómo fabricar una idea

El proceso de creación de los elementos es muy curioso

Primero deberemos sacar fotos de los elementos que nos llamen la atención del entorno. Depués las transformamos en ideas y las combinamos para conseguir un invento. Por último debemos encontrar las materias primas adecuadas para fabricarlo.





<Dark Chronicle es una mezcla de Action RPG y creación de ciudades>





Las batallas contra los cientos de enemigos del juego se desarrollan en tiempo real bajo una perspectiva en tercera persona.

PURA LUJURIA. GRAN BELLEZA.
LOS HOMBRES SE RENDIRÁN A SUS PIES.

BLOODRAYNE™

A LA VENTA EL
5 DE MAYO

XBOX



PC
CD



PlayStation 2



MAJESCO

CLUB
WWW.VUP-INTERACTIVE.ES

aDeSe +18

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: STUDIOS CHELTENHAM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: AGOSTO 2003

por << Dani3po >>

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

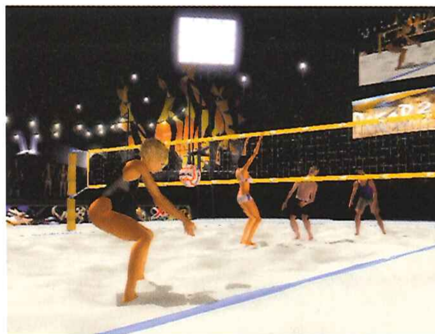
El verano es época de helados, bicicletas, bronceados extremos y deportes practicados con poca ropa



Aunque parezca increíble, dado el amplísimo catálogo de juegos con el que cuenta **PlayStation 2**, todavía no había aparecido ningún título que se centrase en exclusiva en la apasionante disciplina del voleibol playa. **GameCube** cuenta con el simulador de ***Sega** Beach Spikers*, y la consola de **Microsoft** acogió el lanzamiento del «voluptuoso» *Dead Or Alive Beach Volleyball*. Ahora, gracias a **Acclaim**, los usuarios de **PS2** tendremos la oportunidad de comprobar lo divertido que resulta este deporte. Partiendo de la base del deporte en pista, en esta modalidad se reduce la cancha y el número de jugadores a dos por equipo. Así, el juego es mucho más rápido e intenso. En el título que nos ocupa podremos elegir entre catorce participantes de ambos sexos y crear equipos mixtos. Cada uno de ellos cuenta con sus propias estadísticas en cada campo: remate, pase, servicio, velocidad, fuerza... A pesar de ello, la concepción del juego será eminentemente *arcade* y la clave para ganar un punto se basa en la colocación del jugador que va a recibir la pelota, ya que de ello depende el movimiento que realizará y la fuerza. Si estamos posicionados correctamente antes de que llegue, podremos ejecutar espectaculares remates. Incluso podremos ganar, según vayamos avanzando en el juego, movimientos imposibles que provocarán todo tipo de efectos gráficos. Los doce campos de juego reproducen lugares paradisíacos, espectaculares playas e incluso escenarios urbanos. Sin duda la reproducción de estos lugares, junto con el detallado realismo del cuerpo de los jugadores y jugadoras son lo más llamativo de este próximo lanzamiento de **Acclaim**.

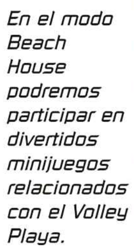
↑ ON (07/10)
El desarrollo de los partidos es de lo más divertido. La banda sonora es muy acertada y contribuye al ambiente del juego.

↓ OFF (03/10)
Aún quedan muchos detalles por pulir, sobre todo la detección de movimientos e impactos de la pelota.





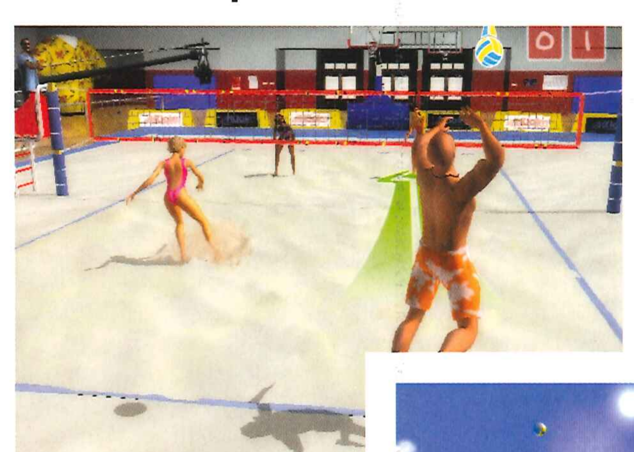


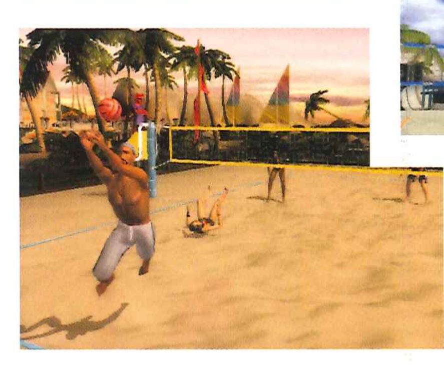


En el modo Beach House podremos participar en divertidos minijuegos relacionados con el Volley Playa.



<Catorce jugadores y doce canchas componen la oferta de este divertido simulador deportivo de Acclaim>





Durante las repeticiones podremos apreciar el conseguido modelado de los personajes.

Una banda sonora de auténtico lujo

Primerísimas figuras de la canción ceden algunos de sus temas

Como cabeza de cartel en la banda sonora de ***SHBV*** estará la siempre pizpireta cantante australiana **Kylie Minogue** con su tema *Love At First Sight*. Otras como *Pink* también aparecerán.



por << Manuel Arenas >>

Cámara digital de 5 Megapíxeles

Sony Mavica MVC CD500

La solución ideal para los aficionados a la fotografía que deseen capturar instantáneas y secuencias de vídeo con la máxima calidad sin miedo a quedarse sin espacio de almacenamiento



PVP-R: 800 Euros

http://www.sony.es

Los soportes de grabación ópticos son seguros y muy eficientes a la hora de almacenar grandes cantidades de información y gracias a los avances de la tecnología, es posible usarlos en dispositivos tales como esta cámara digital de **Sony** de 5 Megapíxeles, la ***Mavica MVC-CD500***. De este modo, se consigue ofrecer a los usuarios un medio excelente para hacer fotografías e incluso grabar secuencias de vídeo con calidad MPEG VX (640x480 píxeles y 16 fps).

La cámara

El tamaño de la CD500 está por encima de la media debido a las exigencias de la tecnología de grabación en CD, pero por otro lado, la ergonomía es excelente, permitiendo que se pueda manejar sin problemas. Una empuñadura bien dimensionada y con buen tacto, junto con una pantalla TFT de generosas dimensiones que permite encuadrar las tomas sin mayores problemas, facilitan el uso de esta versátil cámara.

Por otro lado, en su interior se esconde una estudiada electrónica que permite obtener las mejores fotos en casi cualquier circunstancia, ya sea en los modos automáticos o en los manuales donde el usuario puede tomar decisiones sobre el enfoque, la exposición o la apertura del diafragma. Es destacable el sistema para la reducción de ruido, que posibilita obtener fotos en condiciones de luz deficientes, o el análisis del destello previo al disparo del *flash*, que permite ajustar la intensidad del mismo. El enfoque multizona (5 zonas) o la medición en 49 áreas permiten también que las fotos obtenidas tengan la máxima calidad posible liberando al usuario de bastante trabajo en este aspecto, a lo que hay que sumar la tranquilidad que da el saber que por un Euro (el precio aproximado de un CD-ROM de 8 cm.) se dispondrá de espacio para guardar más de 60 imágenes en alta calidad o más de 90 minutos de vídeo/audio en calidad vídeo *mail* (5 minutos en calidad MPEG VX).

Usando la MVC-CD500

De todos modos, a pesar de la calidad de esta cámara, no estará indicada para todas las ocasiones, sobre todo a causa de su tamaño. Para actividades que requieran una mayor libertad de movimientos, o incluso una cierta discreción a la hora de no ser vistos en el momento de realizar las fotografías, será necesario usar otro tipo de cámara más compacto. Si lo que se necesita es un modelo que responda con rapidez en el momento de encenderla, la CD500 tampoco será la opción adecuada. Donde sí se desenvolverá a las mil maravillas será en las vacaciones «tranquilas», visitando otras ciudades y parajes naturales, como cámara para hacer bodegones, retratos u otros motivos con la tranquilidad de saber que se va a obtener un resultado de elevada calidad, y de que se van a poder realizar tantas tomas como se desee, con la ventaja añadida de poder grabar vídeo y audio con calidad más que aceptable. Por otro lado, también es posible emplear CD-RW reescribibles y reutilizables una vez que se hayan volcado las imágenes en un ordenador.

Una cámara excelente, y con un precio muy ajustado teniendo en cuenta todo lo que ofrece.

Características Técnicas MAVICA MVC-CD500

CCD: 5 Megapíxeles SuperHAD
Lente: Carl Zeiss Vario Sonnar (3x zoom) / 7-21 mm (34-102 mm equivalente 35 mm)
Almacenamiento: CD-R/RW 8 cm
Resolución: 2592 x 1944 píxeles (JPEG, TIFF), 640x480 (vídeo MPEG VX), 160x112 (Vídeo Mail)
Graba vídeo/sonido: Sí
Flash: Sí (auto, sincronización lenta, ojos rojos, encendido, apagado) con pre-flash y zapata para usar flash externo
Modos escena: paisaje, retrato, nocturno, retrato nocturno
Modo manual/automático: Sí (completo, prioridad de apertura, prioridad de exposición) / sí
Dimensiones / Peso: 138.5 x 95.7 x 103.1 mm / 606 gramos
Batería: Infolitium con capacidad para realizar unas 220 fotos

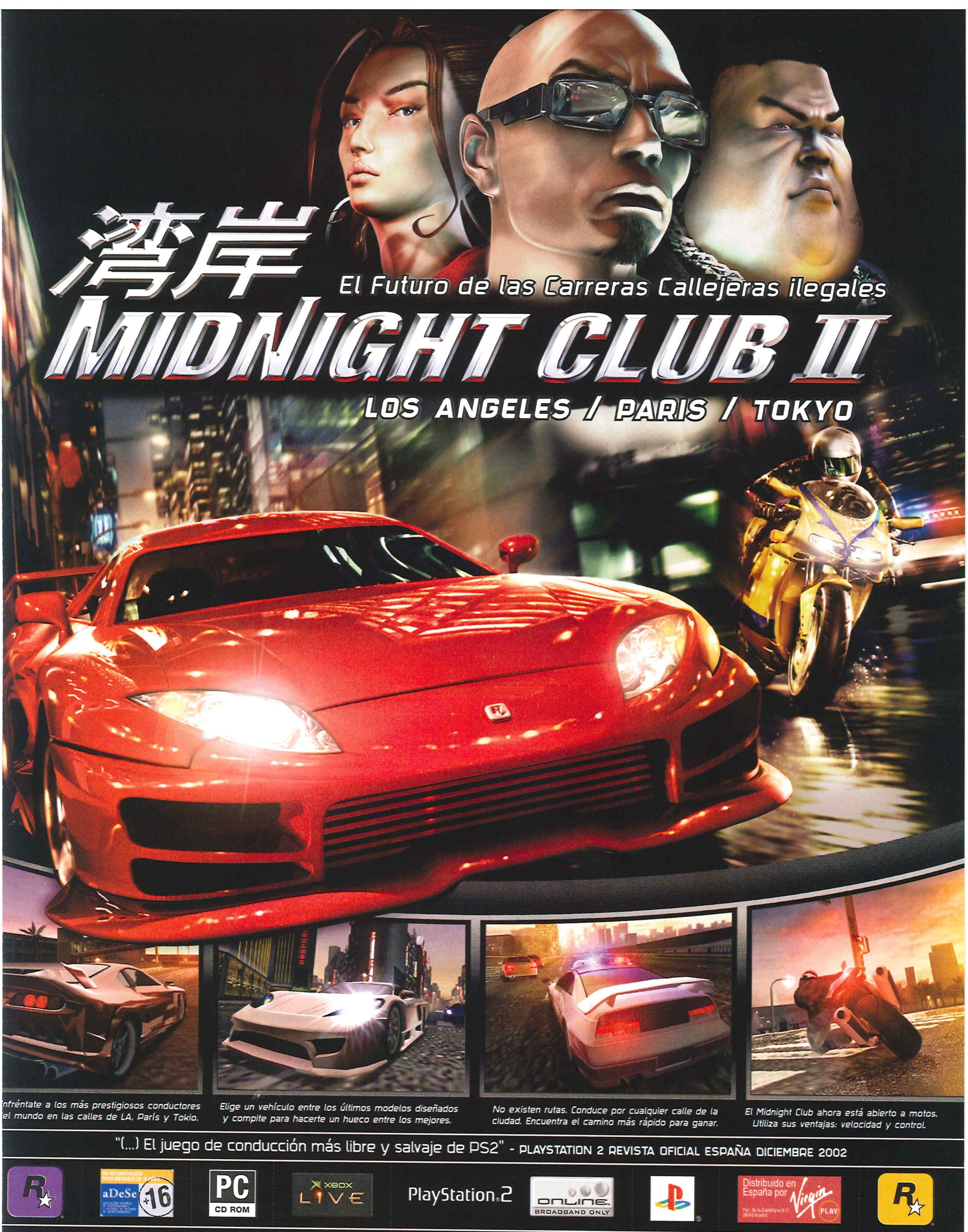
NUEVOS APPLE IPOD (10, 15 Y 30 GB)

Apple ha renovado su gama de reproductores de audio digital basados en disco duro con nuevos modelos *iPod* de hasta 30 GB de capacidad y un diseño actualizado donde se han reducido las dimensiones, mejorado la pantalla y la interfaz, al tiempo que integrando una nueva estación base para la transferencia de datos o la recarga a través del bus *FireWire*. Es compatible con **Mac** y **PC**, aunque los mejores resultados se obtendrán en el primer caso, al integrarse no sólo con aplicaciones multimedia, sino también con la agenda.



http://www.apple.es

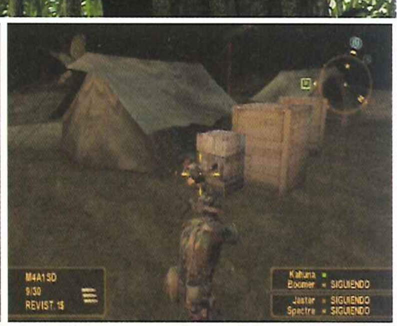
PVP-R: 500 Euros (Modelo 15 GB)


湾岸
El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO
nfréntate a los más prestigiosos conductores el mundo en las calles de LA, París y Tokio.
Elige un vehículo entre los últimos modelos diseñados y compite para hacerte un hueco entre los mejores.
No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad. Encuentra el camino más rápido para ganar.
El Midnight Club ahora está abierto a motos. Utiliza sus ventajas: velocidad y control.
"(...) El juego de conducción más libre y salvaje de PS2" - PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA DICIEMBRE 2002
aDeSe +16
PC
CD ROM
XBOX
LIVE
PlayStation.2
ONLINE
BROADBAND ONLY
Distribuido en España por Virgin
PLAY
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2

por << Doc >>









Ficha Técnica

- **compañía:** Sony C.E.
- **DESARROLLADOR:** ZIPPER INT.
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-16 (ON-LINE)
- **MISIONES:** 10
- **VIDAS:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 165 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 79.99€

DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Dar Órdenes	L1	Arma Primaria
□	Saltar	R1	Disparo
✕	Usar/Coger	L2	Arma Secund.
△	Cambiar Posición	R2	Elegir Arma
Cruceta	Zoom/Asomarse	Select	Mapa Táctico
Izq	Strafe/Avanzar	Start	Pausa
Der	Girar/Apuntar	L3	Modo de Tiro
		R3	Cargar Arma

△✕□○ **Zipper** se adentra en un género para **PS2** poblado en casi su totalidad por adaptaciones y *remakes* de los grandes *shooters* de **PC** con un título original y, por primera vez en los 128 *bits* de **Sony**, con posibilidades de juego *On-line*. ***SOCOM*** ha estrenado las posibilidades de juego en **Internet** de **PlayStation 2** a través de un novedoso sistema de *beta test* que ha permitido a más de 2.500 usuarios adquirir un *kit* de conexión y una versión del título de **Zipper** exclusiva para el modo *On-line*, pero el modo multijugador no es ni mucho menos todo lo que ofrece este esperado *shoot'em-up* 3D. Al contrario de lo que ocurre con títulos como *Counter-Strike* (referencia obligada a la hora de comparar ***SOCOM***), el juego de **Zipper Interactive** incluye un completísimo modo para un sólo jugador que comprende un total de 10 extensas misiones. En ellas tendremos que seguir las órdenes de la central y, haciendo uso de un efectivo mapa (con todos los puntos importantes señalizados), completar los objetivos y cumplir con los parámetros establecidos. Cada misión nos situará en diferentes localizaciones y nos pondrá a prueba con misiones como la de hacer volar un barco por los aires (tras eliminar a todos sus tripulantes y recoger la información necesaria), rescatar a un embajador y su mujer de las garras de una guerrilla oriental e incluso invadir una planta petrolífera tomada por un grupo terrorista. Para llevar a buen puerto las misiones no estare-



En equipo
Podremos dar órdenes a los miembros de nuestro equipo a través del *Headset*.

<El título de Zipper mezcla elementos de juegos como Counter-Strike y Syphon Filter>



La inteligencia artificial de los enemigos les permitirá pedir ayuda a sus compañeros si ven a alguno de los miembros del equipo Seal, correr si cae cerca una granada y ocultarse tras paredes y objetos para atacarnos sin ser alcanzados.



Mapa táctico

Elemento indispensable

En cualquier momento, durante el transcurso de las misiones, podremos consultar el completísimo mapa táctico. Éste nos informará de los objetivos completados y por completar, de las coordenadas del mapeado e incluso del itinerario más indicado para llevar a buen puerto la misión.

Detalles



BRIEFING
Al comienzo de la misión nos será facilitada toda información para completar cada uno de nuestros objetivos con éxito.



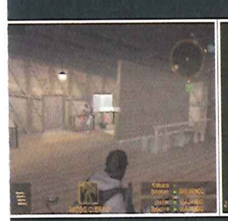
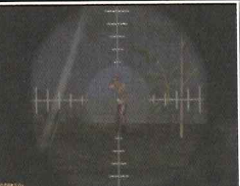
VISIÓN NOCTURNA
Algunos rifles incluyen mirilla telescópica con visión infrarroja. Las misiones nocturnas serían imposibles sin ellos.



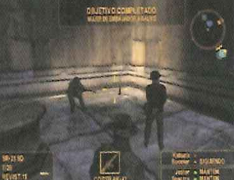
EQUIPO Y ARMAMENTO
Antes de comenzar cada misión podremos elegir todo el armamento de nuestro equipo.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

El Shoot'em-up On-line llega a PlayStation 2






En cada una de las misiones tendremos que llevar a cabo diferentes objetivos: rescatar rehenes, deshacernos del cabecilla de un grupo terrorista, etc.

mos solos, contamos con la ayuda de un compañero de equipo y otro grupo de dos soldados que obedecerán en todo momento nuestras órdenes. Podremos enviar a uno de los equipos a unas determinadas coordenadas en el mapa, pedir a nuestro compañero que lance una granada de humo donde indiquemos con nuestro punto de mira e incluso avanzar a toda velocidad tiroteando todo lo que se nos ponga por delante con la orden «fuego a discreción». El sistema para introducir dichas órdenes es el más original que hemos visto nunca en un título para **PlayStation 2**. Si bien es posible seleccionar las órdenes desde un menú desplegable, el método más rápido y original será de viva voz, a través del *Headset* incluido con el juego (dispositivo que incluye un auricular y un micrófono). El sistema de reconocimiento de voz programado para ***SOCOM*** es impresionante; es capaz de recibir y procesar las órdenes de cualquier tipo de voz y a toda velocidad, dando al juego en equipo un realismo nunca experimentado con títulos similares. Éste no es el único detalle técnico sorprendente de ***SOCOM***, ya que aunque todos sus escenarios son algo oscuros y de una extensión visual, que no física, algo limitada, permite la presencia de hasta 16 personajes perfectamente modelados de modo simultáneo. El control de los *Seals*, limitado al *DualShock 2* (no es compatible con teclado o ratón USB), es intuitivo, similar al de la mayoría de *shooters* en primera persona y permitirá configurar factores determinantes en los combates como la velocidad de giro del punto de mira e incluso la perspectiva utilizada (primera o tercera persona). Al comienzo de cada misión podremos equiparnos con todo tipo de armamento (aunque el equipo por defecto suele ser el más indicado), desde rifles de francotirador, *H&K Mk23 SOCOM* o fusiles M4A1 hasta granadas de fragmentación. Al fin los usuarios de **PS2** pueden presumir de tener a su disposición un *shoot'em-up* que los jugones de **PC** envidiarán.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las posibilidades On-line le asemejan a Counter-S.
[+] El modo para un jugador es de lo más completo.
[+] El uso del Headset tanto On-line como Off-line.
[-] Los escenarios son visualmente muy limitados.

GRÁFICOS: Pese a que todos los personajes están muy bien diseñados, los escenarios son poco detallados y muestran poca distancia.	8.8
AUDIO: Las voces están en un perfecto castellano. A través del Headset escucharemos la voz de nuestros compañeros de equipo.	9.3
JUGABILIDAD: Los ases de los shooters tendrán que acostumbrarse al pad de PS2. El desarrollo de las misiones resulta genial.	9.0
DURACIÓN: Junto a las 10 extensas misiones del modo para un jugador encontraremos el modo On-line, de ilimitada vida útil.	9.5

CONCLUSIÓN

El que en un principio estaba llamado a ser el rey del juego On-line para PS2 también incluye un completísimo modo para un sólo jugador que hará las delicias de los aficionados a los shooters.

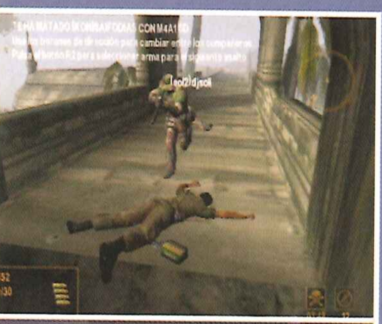
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

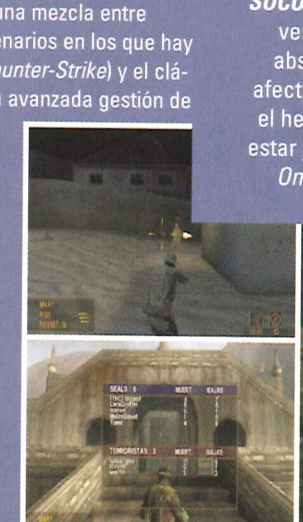
Comienza el juego

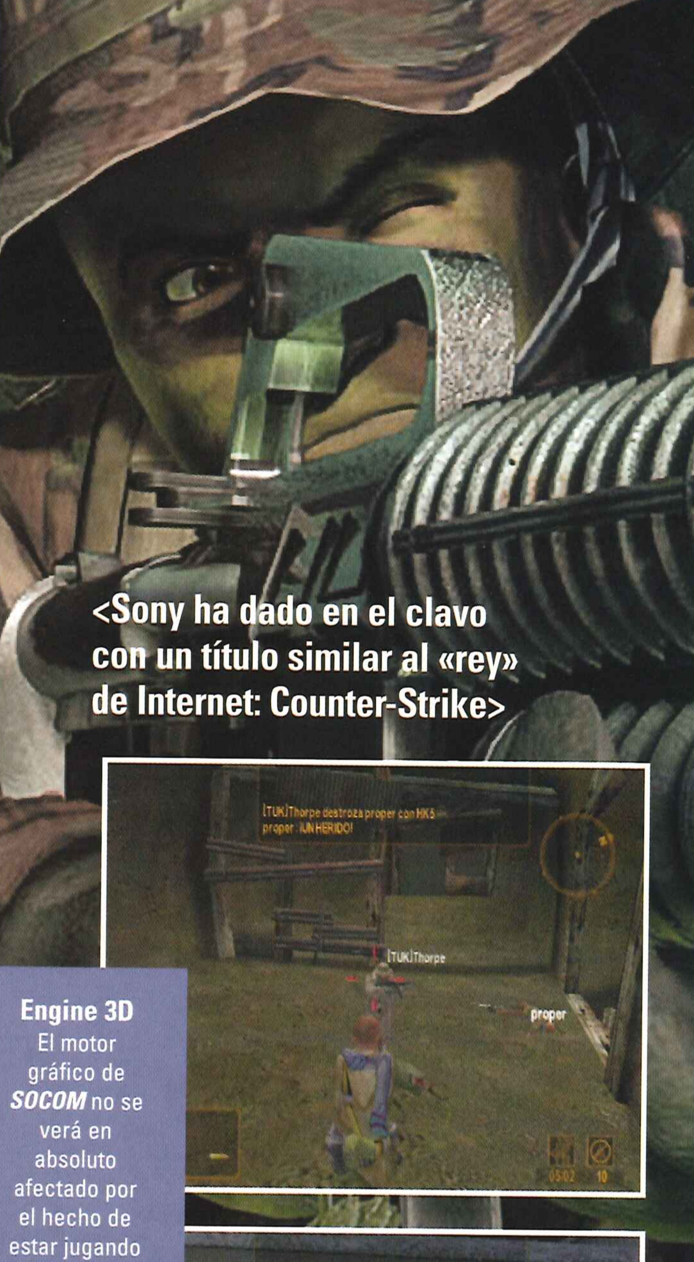
El primer título On-line





SOCOM supone el esperado pistoletazo de salida de la conexión a *Internet* de **PlayStation 2**. Teniendo en cuenta las preferencias mayoritarias en el juego *On-line* para **PC**, centradas principalmente en *Counter-Strike* y demás *shooters* 3D, ***SOCOM*** ofrece un sistema de juego de lo más adictivo, que toma prestadas muchas de las ideas que hacen que el título de **Valve** siga siendo el más jugado de *Internet*. ***SOCOM*** permite la incorporación a cualquier tipo de partida de un total de 16 jugadores, cifra que en determinados escenarios se queda algo corta debido a su gran extensión. Al igual que en *Counter-Strike*, el título de **Zipper** ofrece diferentes modalidades de juego *On-line*: el clásico *Deathmatch*, Supresión (similar al *Team Deathmatch*), Demolición (una mezcla entre *Capture The Flag* y los escenarios en los que hay que plantar la bomba en *Counter-Strike*) y el clásico rescate de rehenes. La avanzada gestión de la conexión y el sistema de predicción de movimientos permiten un juego muy fluido, sin apenas saltos en el movimiento de los personajes, y la comunicación a través del *Headset* con nuestros compañeros de equipo resulta indispensable para disfrutar del juego en su máxima expresión y, lógicamente, para vencer al equipo contrario. ▮





<Sony ha dado en el clavo con un título similar al «rey» de Internet: Counter-Strike>

Engine 3D

El motor gráfico de ***SOCOM*** no se verá en absoluto afectado por el hecho de estar jugando *On-line*.

Detalles



SELECCIÓN DE EQUIPO
Antes de comenzar la partida podrás seleccionar tu aspecto y el armamento que quieres utilizar.



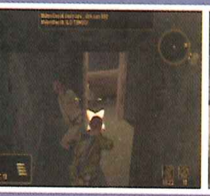
VESTÍBULO
En esta pantalla verás con quien te enfrentarás, podrás cambiar de bando e incluso chatear con los compañeros de partida.

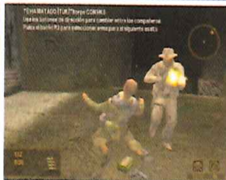


TÁCTICAS DE JUEGO
En las partidas *On-line* de ***SOCOM*** se dan cita todo tipo de jugadores, desde los «campers» hasta los más novatos.



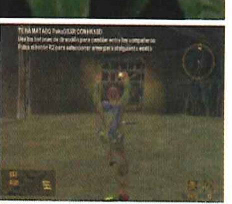
SALA INFORMES
Las salas elegidas para probar el juego con la versión *Trial*. Aquí se crean las partidas y se puede chatear.













CONCLUSIÓN ON-LINE

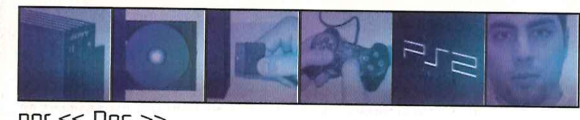
SOCOM plantea un sistema de juego On-line de calidad, variado y multitudinario. Es lo más parecido a Counter-Strike para PS2 y el sistema de comunicaciones con el Headset resulta genial.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

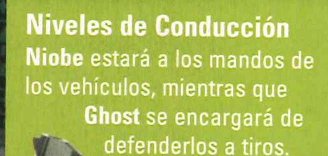
8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

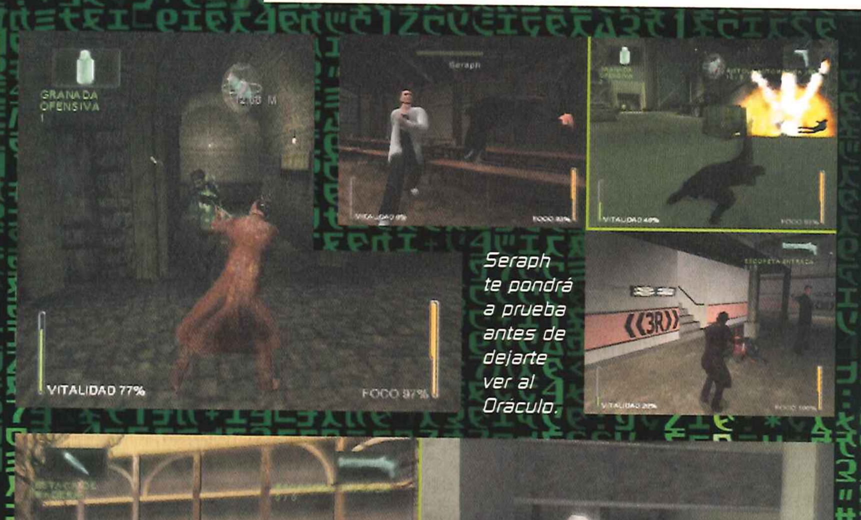

DIRIGE UN EQUIPO CON TU VOZ. Y DALES CAÑA
También modo
ON LINE
disponible en Junio con adaptador de red
(Ethernet para PlayStation 2)
INCLUYE AURICULARES
CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
ESCUADRÓN: Tú y tres cualificados marines.
MISIÓN: Ocúltate y localiza al enemigo.
EQUIPO: Todo un arsenal más el sistema de reconocimiento de voz SOCOM.
HABILIDADES: Controla y dirige tu equipo a través del intercomunicador para infiltrarte en los escondrijos enemigos.
EXTRAS: Juega online. Hasta un máximo de 16 jugadores y con comunicación de voz a través de auriculares*. Vas a pasarlo en grande.
www.socom-game.com
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
* Auriculares con reconocimiento de voz incluidos en el juego
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. A Broadband ISP account is required to play SOCOM. U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.



por << Doc >>



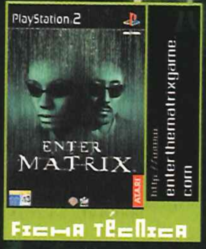
Niveles de Conducción
Niobe estará a los mandos de los vehículos, mientras que **Ghost** se encargará de defenderlos a tiros.



Seraph te pondrá a prueba antes de dejarte ver al Oráculo.

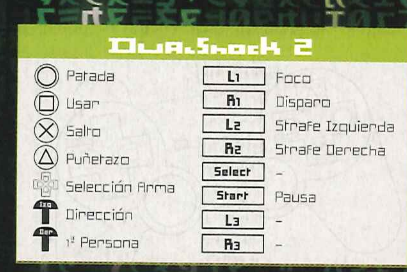
ENTER THE

El onírico universo creado por los



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: SHINY
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: MÁS DE 10
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 185 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95 €



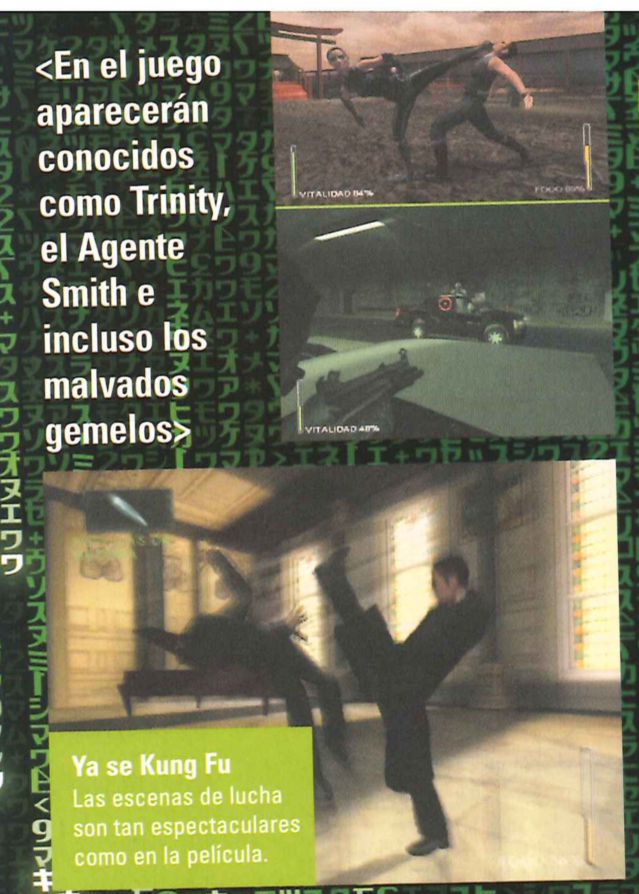
DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Patada	L1	Foco
□	Usar	R1	Disparo
✕	Salto	L2	Strafe Izquierda
△	Puñetazo	R2	Strafe Derecha
Cruceta	Selección Arma	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	1ª Persona	L3	-
		R3	-



Escenarios
Los grafistas de **Shiny** han recreado con todo detalle diferentes localizaciones sacadas de *Matrix Reloaded*.

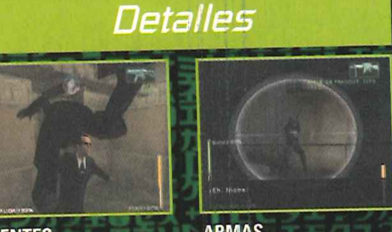
△✕□○ Conocido desde antes de su inicio como el año *Matrix*, el 2003 nos ofrecerá una nueva forma de concebir el cine de acción y ciencia-ficción gracias al talento imaginativo de los hermanos **Wachowski**, así como un nuevo concepto en el terreno de las adaptaciones de cine a videojuego de mano de **Dave Perry**. **Shiny** ha trabajado codo con codo con gran parte del equipo técnico del filme, algo que queda patente en todos y cada uno de los apartados de ***Enter The Matrix***. El resultado no podría ser mejor. El título de **Shiny** ofrece una experiencia totalmente complementaria al filme *Matrix Reloaded*, a la vez que explora diversos géneros partiendo de una base técnica inmejorable. El aspecto apagado y verdoso del mundo generado por *Matrix* es recreado en el juego a través de unas impresionantes texturas fotorrealistas, digitalizadas por los grafistas de **Shiny** en los lugares donde ha sido rodada la segunda entrega de la trilogía cinematográfica. Lo más destacado de su apartado gráfico son sus animaciones, creadas con las más avanzadas técnicas de *motion capture* y coreografiadas por **Yuen Wo Ping**, y su sistema para modificar gradualmente el detalle de los mode-



<En el juego aparecerán conocidos como Trinity, el Agente Smith e incluso los malvados gemelos>

Ya se Kung Fu
Las escenas de lucha son tan espectaculares como en la película.

Detalles





AGENTES
Los enemigos más temibles de la resistencia también harán aparición en el juego. En ocasiones, lo único que podrás hacer para sobrevivir es huir.

ARMAS
En ***Enter The Matrix*** podremos hacer uso de todo tipo de armas reales, desde el famoso *Colt M4A1* hasta rifles de francotirador.





SECUENCIAS
Además de las escenas de vídeo, filmadas especialmente para ***Enter The Matrix***, podremos ver diferentes secuencias entre los niveles generadas por el potente motor gráfico del juego.

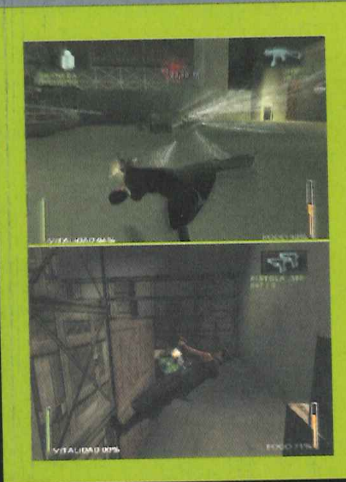


MATRIX

Wachowski llega al sector lúdico de la mano de Dave Perry

los 3D dependiendo de la distancia a la que se encuentran de la cámara. El guión, creado por los hermanos **Wachowski**, se desgranará entre diversas escenas de acción a través de secuencias generadas por el potente motor gráfico del juego (capturadas y dobladas por los actores reales) y casi una hora de imagen real, rodada de forma similar a los filmes que componen la trilogía en exclusiva para el título de **Shiny**. En determinados niveles, seremos testigos del desenlace de ciertas escenas de acción de *Matrix Reloaded*, sacadas directamente del metraje de la película y que los más puristas y aficionados a la saga podrían considerar *spoilers* (el final del nivel de la autopista, que no desvelaremos, es un claro ejemplo). El desarrollo «jugable» de ***ETM*** nos pondrá en la piel de **Niobe** o **Ghost**, tripulantes del *Logos* (la más rápida nave de la flota rebelde), en su periplo por salvar, en paralelo a **Neo**, la última ciudad libre del mundo real: *Zion*. Dependiendo de nuestra elección, la aventura se ramificará en diferentes niveles; algunos de ellos serán los mismos pero desde una perspectiva diferente, como los de conducción, donde **Niobe** se pondrá a los mandos del vehículo y **Ghost** se encargará de defenderlo con las armas a su disposición. El control de ambos en los escenarios «a pie» (la mayoría) es similar y, aunque al principio nos costará dominar las combinaciones de botones, tras los primeros niveles seremos capaces de subir por paredes, esquivar balas o atacar a nuestros oponentes con los más increíbles movimientos de artes marciales, todo ésto gracias al manejo de la acción *Foco*. La libertad de acción predomina en la mayoría de los escenarios, donde nos será planteado un objetivo que podremos cumplir por el método que prefiramos: podremos desarmar a todos los oponentes de una sala y luchar con ellos cuerpo a cuerpo, utilizar la acción *Foco* para ralentizar la acción y acribillarlos a balazos o lanzar una granada para despejar el terreno. Además de la posibilidad de seleccionar entre dos personajes y seguir diferentes caminos, ***ETM*** ofrece niveles y opciones secretas accesibles a través de la opción *Hackear*, aumentando su vida útil.

<El juego complementa el universo creado por los Wachowski de un modo similar a los Animatrix>



Foco

Sáltate las leyes de Matrix y esquiva las balas

Gracias al botón de *Foco*, podremos emular a **Trinity** o **Neo** esquivando balas y desafiando todas las leyes físicas imaginables. Con la combinación de botones adecuada, tu personaje será capaz de subir por las paredes, dar volteretas mientras disparas y golpear con una fuerza sobrehumana.

ENTER THE MATRIX

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Puedes recrear todos los movimientos del filme.
[+] La calidad gráfica de personajes y escenarios.
[+] Una hora de metraje exclusivo para el juego.
[−] Neo y Morfeo apenas aparecen en algún vídeo.

GRÁFICOS: El detalle con el que han sido diseñados tanto los escenarios como los personajes está a la altura de la trilogía fílmica.	9.3
AUDIO: El score original del primer filme, del que también se han sacado los impresionantes efectos de sonido, llega a ser algo repetitivo.	8.9
JUGABILIDAD: La variedad de niveles y las infinitas posibilidades que ofrece su control son sus principales bazas.	9.3
DURACIÓN: Dos personajes, diferentes caminos y la posibilidad de Hackear Matrix hacen a ETM muy largo para su género.	9.0

CONCLUSIÓN

Enter The Matrix ofrece un concepto de juego original, perfectamente encuadrado en el universo Matrix, que no defraudará ni a los fans de la trilogía ni a los jugadores más exigentes.



9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Doc >>

Detalles

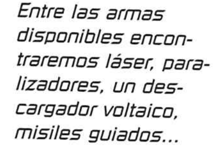


MODOS DE JUEGO
TM:BO permite jugar en cuatro diferentes modalidades; la única que permite el uso de *bots* es el modo *Deathmatch*.



REGISTRAR CUENTA
La primera vez que nos pongamos a jugar con ***TM:BO*** tendremos que registrar nuestro nombre de usuario y contraseña.





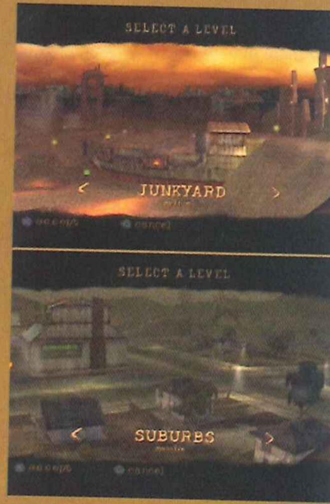


Entre las armas disponibles encontraremos láser, paralizadores, un descargador voltaico, misiles guiados...

Escenarios

El apocalipsis... ha llegado

Los 20 extensos escenarios del juego, que parecen sacados de un filme de terror, servirán de excepcional marco para las más terribles batallas entre los vehículos de ***TM:BO***.





El vehículo más característico se transforma en robot.



TWISTED METAL: BLACK ONLINE

Sólo para fans incondicionales de la saga conectados a la red

Aunque no somos grandes seguidores de la saga creada por **Incog Inc.**, la noticia de que **Sony** estaba preparando una versión *On-line* de *Twisted Metal: Black* y, lo mejor de todo, que pensaba distribuirla gratuitamente en **Estados Unidos**, nos hizo augurar un gran futuro *On-line* para éste peculiar *shoot'em-up*. **Incog** adaptó el concepto de *shoot'em-up* 3D en primera persona a un título de conducción y *Twisted Metal: Black* es la última evolución de una saga que hace furor en **Estados Unidos**. Uno de los grandes *handicaps* de ***Twisted Metal: Black Online*** es que carece de modo para un jugador. Sólo permite el juego a través de *Internet* o de red local (LAN). En un principio, esto no representaría un gran problema, ya que supuestamente el juego se distribuiría gratuitamente a los poseedores de un *kit* de conexión a *Internet*, pero en **España** no será así. ***TM:BO*** tendrá un precio similar al de otros juegos, requerirá obligatoriamente una conexión a *Internet* (ya que carece de modos para un solo jugador) y, técnicamente, no aporta nada nuevo al concepto presentado por *Twisted Metal: Black*. Su apartado técnico es idéntico, con un *frame rate* muy alto, estable en los 50 fotogramas por segundo, grandes escenarios que se dibujan demasiado cerca de la cámara y vehículos muy detallados (aunque exageradamente ornamentados). ***TM:BO*** no posee ningún vehículo nuevo y los circuitos son los mismos que en la versión «off-line» del juego. ***Twisted Metal: Black Online*** se convierte, por méritos propios, en un título exclusivo para fans incondicionales de la saga.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INCOG INC.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 8
- ESCENARIOS: 20
- VEHÍCULOS: 15
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 120 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

http:// es.playstation.com

DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Frenar	L1	Selecionar Arma
□	Acelerar	R1	-
✕	-	L2	Usar Arma
△	-	R2	Usar Metralleta
Cruceta	Dirección	Select	Pausa
Joystick izq.	Dirección	Start	-
Joystick der.	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-

TWISTED METAL: B.O.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su aspecto post-apocalíptico.
- [–] Es prácticamente idéntico a Twisted Metal: Black.
- [–] Carece de modos para un solo jugador.
- [–] Incluso sus opciones On-line son limitadas.

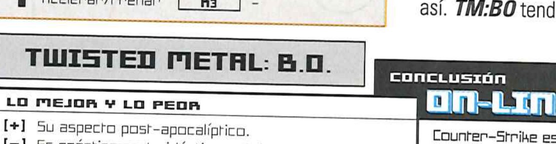
GRÁFICOS: Lo único destacable es el macabro diseño de todos sus gráficos y el detalle con el que son mostrados los vehículos.	7.0
AUDIO: Explosiones de todo tipo y el rugir de los motores. No tiene voces de ningún tipo ni música durante la partida.	5.5
JUGABILIDAD: Para ser un título exclusivamente para jugar On-line es muy limitado tanto en opciones de juego como en su desarrollo.	6.0
DURACIÓN: Si eres capaz de dar con un grupo de fans de la saga en Internet, puedes pasar varias horas destruyendo vehículos.	7.0

CONCLUSIÓN ON-LINE

Counter-Strike es el título más jugado de de la red y se distribuye gratuitamente a través de internet. TM:BO es limitado hasta decir basta y tendremos que pagar por él.



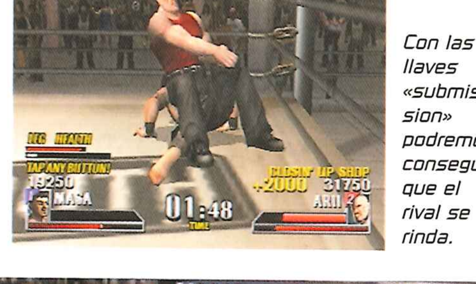
6.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



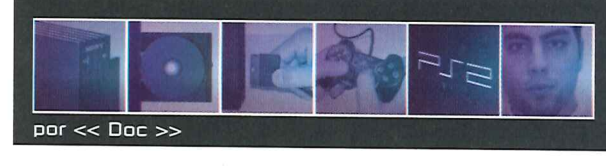


VEHÍCULOS
Estos son algunos de los 15 originales y macabros diseños post-apocalípticos de los vehículos que podremos seleccionar en ***Twisted Metal: Black Online***. Los vehículos grandes no tienen demasiada maniobrabilidad, pero permiten la posibilidad de cargar a toda velocidad contra los vehículos oponentes.

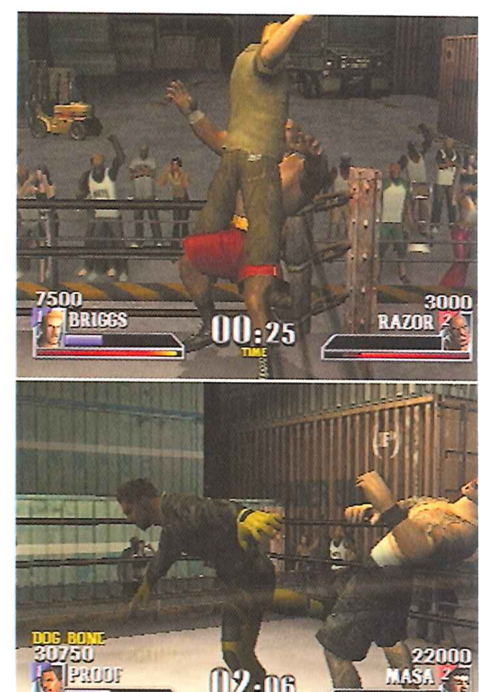




Con las llaves «submission» podremos conseguir que el rival se rinda.



por << Doc >>



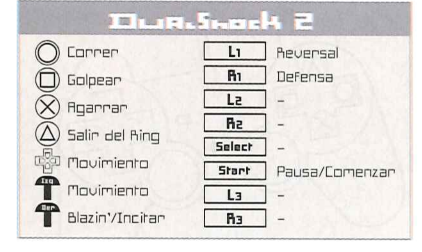
DEF JAM

Las grandes estrellas de la Def Jam



FICHA TÉCNICA

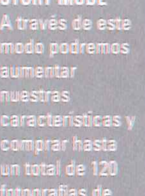
- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- ESCENARIOS: 12
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 87 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



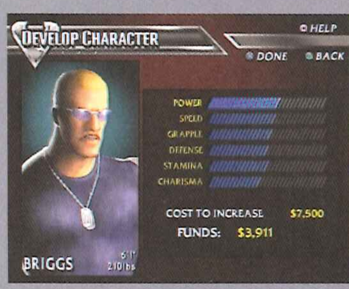
DualShock 2

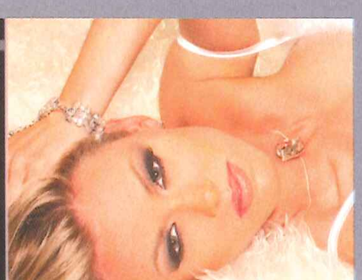
Botón	Acción	Botón	Acción
○	Correr	L1	Reversal
□	Golpear	R1	Defensa
×	Agarrar	L2	-
△	Salir del Ring	R2	-
Cruceta	Movimiento	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Comenzar
Der	Blazin'/Incitar	L3	-
		R3	-

Desde que en la «variante Wrestling» del género de la lucha, muy extendida en los salones recreativos a finales de los 80, se empezase a tener más en cuenta la calidad de las licencias que la jugabilidad en sí, los aficionados a dicho sub-género hemos tenido que conformarnos con toda la serie de títulos (demasiado parecidos) de la *NWO* y *WWF*. **EA Sports BIG**, famosos por llevar todas las variantes deportivas al extremo, le han dado una nueva vuelta de tuerca al género, basando su licencia en la productora **Def Jam Records** (de las más importantes en el ámbito del *Hip Hop* y el *R&B*) y recuperando, en cierto modo, la jugabilidad que le dio el éxito en los salones a **Technos Japan** con sus dos magistrales entregas de *Wrestlemania*. ***Def Jam Vendetta*** hace gala de un control muy simple y, al mismo tiempo, muy completo; desde el principio seremos capaces de realizar todo tipo de llaves, lanzar al oponente contra las cuerdas e incluso devolver el golpe o la llave a nuestro rival ejecutando un *Reversal*. La configuración de botones responde al esquema clásico de los títulos de *Wrestling* (correr, agarrar, golpear y salir o entrar del *ring*), a excepción de los botones L1 y R1, que servirán para ejecutar *Reversals* (devolver las llaves) y defendernos de los golpes del oponente. Una de las características más sorprendentes de ***Vendetta*** (teniendo en cuenta que está basado en la lucha libre), es su gran libertad de acción y sus inmensas posibilidades. Dependiendo del estado en el que se encuentren los luchadores (en el suelo, de frente, agotados de espaldas, contra la esquina, corriendo, etc.), el sistema de juego ofrecerá multitud de opciones diferentes; en el título de **EA Sports BIG** no encontraremos apenas situaciones en las que no podamos realizar un determinado golpe o zafarnos de una presa (algo demasiado habitual en la mayoría de los juego de *Wrestling*). ***Def Jam Vendetta*** cuenta con un total de 44 personajes diferentes, cada uno de ellos con unas marcadas características físicas y los típicos movimientos exclusivos. Doce de estos luchadores son artistas reales de la *Def Jam*, entre los que distinguiremos a **DMX**, **Redman**, **Funkmaster Flex**, **Method Man** o **Ghostface Killah**, ya que aunque su estilo gráfico es algo «caricaturesco», el modelado 3D que presentan los luchadores es muy pulcro y detallado. Al igual que su aspecto externo, las animaciones de todos los personajes denotan que provienen del «ratón» de los animadores y grafistas de **EA S. BIG** (nada de *motion capture*), aunque ésto no significa que no sean buenas, lo que pasa es que algunos de los movimientos son imposibles en la reali-



STORY MODE
A través de este modo podremos aumentar nuestras características y comprar hasta un total de 120 fotografías de cinco diferentes modelos reales.





Personajes

Estrellas de la Def Jam



Entre los 44 diferentes personajes de ***Def Jam Vendetta*** (muchos de ellos seleccionables después de vencerlos), encontraremos 12 de los más famosos artistas de la **Def Jam Records**. Entre ellos encontraremos a **DMX**, **Redman**, **Method Man**, **Funkmaster Flex**, **Scarface**... es una lástima que no hayan incluido a **Flavor Flav** o **Terminator X**.



Las chicas se pelearán por el amor de tu personaje en el modo Historia.







En Def Jam Vendetta se suceden todo tipo de ataques: llaves, puñetazos, patadas, presas, golpes bajos...



BLAZIN' Y MOMENTUM

Blazin' es el nombre que se le ha dado a un brutal movimiento que determinará muchos de los combates (sin energía, se acabó el combate sin «cuenta»). Para realizarlo, será indispensable rellenar la barra de *Momentum* (impulso) que se encuentra sobre la energía.



VENDETTA

intercambian algo más que rimas

Detalles



TUTORIAL

El completísimo sistema de juego y control de ***Def Jam Vendetta*** se encuentra completamente desgranado en este exhaustivo Tutorial.



HOME

Desde esta pantalla del modo Historia podremos mejorar nuestras características, comprar fotografías, etc.



MULTIPLAYER

Con la ayuda de un *multitap*, podremos disfrutar de partidas para cuatro jugadores.



Para vencer no bastarán las llaves. Los golpes jugarán un papel muy importante.

<Def Jam Vendetta es, posiblemente, el más jugable y completo juego de Wrestling>

dad, como los ataques *Blazin'*. A medida que nuestro oponente va encajando golpes y llaves, sobre nuestra barra de energía se irá rellenando un indicador de *Momentum* (impulso) que, una vez completado, nos permitirá ejecutar una de las dos llaves *Blazin'* que cada uno de los personajes posee (una de frente y otra de espaldas). La gran cantidad de energía que restan estos golpes nos permitirá dejar K.O. al oponente, ya que podremos ganar los combates o bien por el método tradicional, «la cuenta de tres», o restando toda la energía al rival. Dependiendo de nuestras acciones, haremos aumentar o disminuir nuestra barra de **Momentum** y la del oponente, convirtiendo a los movimientos *Blazin'* en el auténtico motor jugable de ***Def Jam Vendetta***. Aún teniendo en cuenta su género y sus características, **EA S. BIG** ha incluido en el juego un divertido modo Historia, a través del que competiremos contra los raperos más duros, como **Eminem** en *8 Millas*, pero en este caso los golpes sustituirán a las rimas. A lo largo de dicho modo conseguiremos nuevos trajes para nuestro personaje (un máximo de tres) y haremos seleccionables los luchadores vencidos, encontraremos uno de los cinco «ligues» posibles (que defenderán su estatus de novia ante las otras chicas con uñas y dientes), podremos aumentar nuestras características con el dinero conseguido en los combates e incluso podremos invertir en colecciones de sugerentes fotografías de los «ligues» (hay un total de 120), diseñadas para el juego a partir de modelos reales. Además de dicho modo, ***Def Jam Vendetta*** ofrece la posibilidad de jugar al típico *Survival*, a un modo de batalla simple e incluso luchar en el modo clásico de la antigua *WWF*, por parejas (pero sin árbitro) que permitirá el uso de un *multitap* para jugar con tres amigos. Como podéis imaginar por su título y sus protagonistas, la banda sonora del juego de **EA Sports BIG** pertenece al género *Hip Hop* y, lógicamente, todos sus temas están sacados de grupos de la **Def Jam**. En su banda sonora hay temas de *Public Enemy* (el mítico *Fight The Power*), *Onyx*... En resumen, es un título de *Wrestling* que presenta muchas novedades al sub-género (*Reversals*, modo Historia...) y que gustará mucho a los aficionados a la lucha en general. Los únicos puntos negativos que hemos encontrado a **Def Jam Vendetta** son alguna que otra recuperación milagrosa de los oponentes y, lógicamente, que no te guste el *Wrestling*.

DEF JAM VENDETTA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La banda sonora es genial... Fight The Power!
[+] Es, quizá, el título de Wrestling más jugable .
[–] El Wrestling no suele gustarle a todo el mundo.
[–] Las recuperaciones «milagrosas» de los rivales.

GRÁFICOS: El aspecto «caricaturesco» de los personajes esconde un gran detalle visual y unas animaciones geniales.	9.1
AUDIO: La banda sonora, compuesta por grandísimos éxitos de la Def Jam, tiene una calidad extraordinaria.	9.4
JUGABILIDAD: Def Jam Vendetta puede presumir de ser el título de Wrestling más completo y jugable de la historia.	8.9
DURACIÓN: Junto a su extenso modo Historia encontraremos divertidos modos como el multijugador que alargan la vida de DVD.	8.7

CONCLUSIÓN

Aunque el género del Wrestling no goza de una gran aceptación en nuestro país, Def Jam Vendetta puede ser considerado como un gran beat'em-up, muy divertido y de gran calidad técnica

PlayStation 2 Revista Oficial - España



9.1 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





por << Dani3po >>

Detalles



A MORDISCOS
Como buena vampiresa, **Rayne** podrá atacar la yugular de sus enemigos para chupar su sangre y recuperar energía.



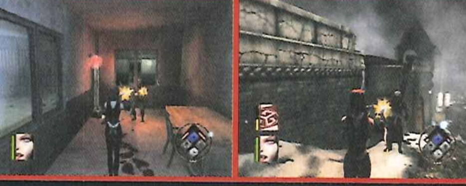
OBJETIVOS
Los altos cargos dirigentes de la cúpula Nazi serán las presas favoritas de **Rayne** durante el juego.



HIDROFOBIA
Mantente alejado del líquido elemento, pues su solo contacto debilita la salud de **Rayne**.



Los escenarios serán bastante variados y algunos de grandes dimensiones, aunque algo vacíos y carentes de vida.



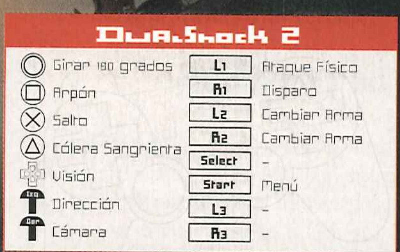
BLOOD

Vampiros, nazis y antiguas conspiraciones



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MAJESCO
- DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 3
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 41 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DUALSHOCK 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Girar 180 grados	L1	Ataque Físico
□	Arpón	R1	Disparo
×	Salto	L2	Cambiar Arma
△	Cólera Sangrienta	R2	Cambiar Arma
Cruceta	Visión	Select	–
Izq.	Dirección	Start	Menú
Der.	Cámara	L3	–
		R3	–

△×□○

Desde que lo vimos en el pasado **E3** de **Los Ángeles**, hace ahora un año, cundió la curiosidad entre todos nosotros por descubrir qué se escondía tras la sugerente figura femenina que hacía las veces de tarjeta de presentación de este título de **Majesco**. Ahora, con el juego producido entre nuestras manos, no podemos negar que nuestras expectativas se han visto un poco defraudadas, a pesar de encontrarnos ante un título bastante divertido y dotado de una calidad más que digna. La protagonista, **Rayne**, es una híbrido surgido tras la violación de su madre por parte de un vampiro. Fruto de esta mezcla surgió una *Dhampir*, una atractiva joven que goza de todas las ventajas de la raza oscura, pero no adolece de ninguna de sus debilidades. Algo así como la versión femenina de *Blade*. En su empeño con romper con su origen demoníaco, busca a su progenitor para matarle, y por el camino liquida a decenas de vampiros infiltrados entre la sociedad de los años treinta. Una misteriosa organización, llamada *Brimstone Society*, la recluta entre sus filas para hacer frente a la amenaza Nazi, que se encuentra en auge en toda **Europa**. A partir de este momento visitaremos lugares tan dispares como los pantanos de **Louisiana**, **Argentina** o las montañas de **Alemania**. Como podéis ver, el argumento es uno de los más originales y trabajados vistos hasta ahora en un videojuego, y eso que el título no se basa en él en absoluto para resultar divertido. A pesar de lo que pueda parecer, nos encontramos ante un *shoot'em-up* en toda regla. Incluso en control (aunque este apartado se puede configurar) está diseñado como si de un juego de disparos en primera persona se tratase. Con el *stick* analógico izquierdo movemos al personaje hacia adelante y atrás, y realizamos el *Strafe* hacia izquierda y derecha, y con el derecho giramos al personaje y la cámara. Este sistema de control del personaje tan inusual en este tipo de juegos tiene su explicación, pues ***Blood Rayne*** no nos da ni un momento de respiro en lo que a acción se refiere y por lo tanto es necesario una respuesta inmediata por nuestra



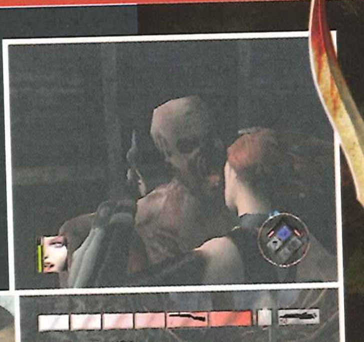
parte. Decenas de enemigos saldrán a nuestro encuentro a cada momento y para acabar con ellos la protagonista podrá utilizar los más variados recursos. Para empezar contamos con dos largas cuchillas que se encuentran adosadas a sus brazos, con las que realiza los más terroríficos *combos* de sangrientos resultados y con amputaciones de miembros varios incluidas. Además, según vayamos cumpliendo los objetivos que se nos encomiendan en cada fase (acabar con un oficial de las SS, rescatar supervivientes, etc.) obtendremos golpes más poderosos y mortíferos. Por si esto fuera poco, **Rayne** puede hacerse con cualquiera de



Poderes vampíricos

Visión sobrenatural

Rayne cuenta con tres tipos de visión además de la normal que le serán concedidos a medida que avance en el juego. Una a modo de catalejo, otra que detecta las fuentes de energía y objetivos y una a cámara lenta.







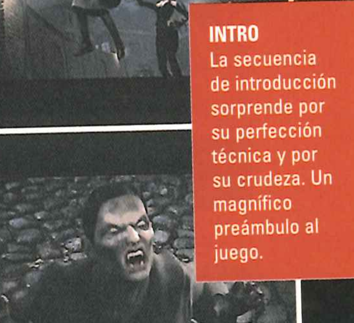




RAYNE

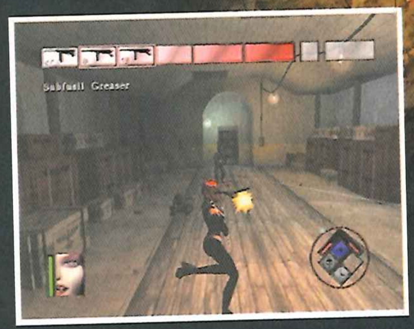
en el último shooter de Vivendi

INTRO
La secuencia de introducción sorprende por su perfección técnica y por su crudeza. Un magnífico preámbulo al juego.





las armas que dejan caer los enemigos una vez que muerden el polvo (y hay más de veinte diferentes). Todas ellas son reproducciones fieles de las armas de la época inmediatamente anterior a la Segunda Guerra Mundial, y podremos empuñar dos a la vez. Como si de **Jango Fett** se tratase (protagonista de *Star Wars Bounty Hunter*) seremos capaces de apuntar a un enemigo con cada una de ellas, lo que nos proporciona un poder de ataque impresionante. Pero sin duda, el movimiento estrella de la agente vampiresa es el de chupar la sangre de los enemigos. Con ello repondremos la vida perdida (lo que facilitará bastante el juego) y además podremos utilizar a nuestras víctimas como escudo humano mientras absorbemos su fluido vital. También contaremos con una capacidad de salto sobrehumana y todo tipo de movimientos aéreos. Un amasijo de posibilidades que constituyen lo mejor del juego, ya que ver cómo un vampiro deja un reguero de cadáveres de nazis desangrados es bastante reconfortante. Es una lástima que el título desarrollado por **Vivendi** se limite sólo a éso, ya que los programadores han creado un desarrollo bastante repetitivo, lineal y con pocos elementos de aventura que lo hagan más variado. Sin duda, la idea de la que parte es brillante pero podía haber dado mucho más de sí.



<Blood Rayne es un arcade puro y duro, bastante lineal en su desarrollo y con pocos tintes de aventura>

CÓLERA SANGRIENTA
A medida que vayan despachando enemigos se irá llenando una barra roja en la parte inferior de la pantalla. Cuando esté llena, **Rayne** entrará en un modo en el que sus ataques serán mucho más espectaculares y mortíferos si cabe, y los miembros volarán alegremente por la pantalla.

BLOOD RAYNE

LO MEJOR Y LO PEOR

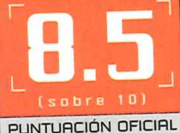
[+] La protagonista, pura ingeniería infográfica.
[+] Resulta divertido matar nazis a discrección...
[–] ... hasta que se vuelve algo monótono.
[–] El motor gráfico no es todo lo bueno que debiera.

GRÁFICOS: El juego se mueve de una manera bastante fluida a cambio de presentar unos escenarios vacíos y enemigos simples.	8.3
AUDIO: Las voces se encuentran dobladas en un castellano bastante aceptable y la protagonista suelta tacos por doquier.	8.7
JUGABILIDAD: El control te permite un sinfín de posibilidades, y las acciones vampíricas son perversamente divertidas.	8.6
DURACIÓN: Para tratarse de un shooter es bastante duradero. Lástima que acabe haciéndose algo repetitivo.	8.4

CONCLUSIÓN

Si buscas acción sin complicaciones desde el primer momento, BR es tu juego. Para complicaciones y roturas de coco, hay otros juegos mucho más sesudos en el catálogo de PlayStation 2.

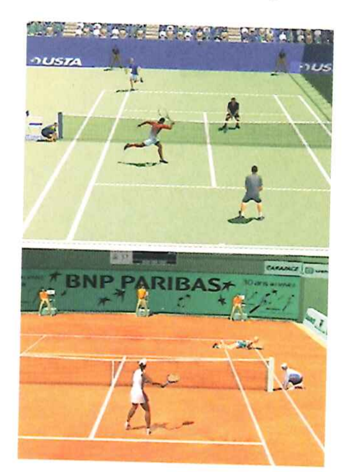
PlayStation 2 Revista Oficial - España



PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Chip & Ce >>



<Corretja es una de las novedades incluidas en el juego>



COMPETICIÓN
Este modo permite crear un jugador y mejorar sus características y atuendo. Para ello se ofrecen multitud de torneos y una serie de entretenidos minijuegos.

Detalles



INTERNET
Los creadores han incluido la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de la red.



REPETICIONES
Las repeticiones constituyen una de las novedades de la nueva versión. Sin embargo, su calidad tampoco es demasiado elevada.



PISTAS
Tanto de **Roland Garros** como del abierto de **EE.UU.** se incluyen tres pistas entre las que se encuentra la central.

Jugadores

Mejora en las licencas

El número de jugadores reales incluidos es similar al de la versión anterior. Sin embargo, mejora la nómina incluyendo como principales raquetas a **Safin**, **Corretja** y **Rubin**.



El apartado gráfico es el aspecto más flojo del programa de Wanadoo.

ROLAND GARROS 2003

El torneo francés vuelve con nuevos jugadores



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: CARAPACE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- TENISTAS: REALES Y FICTICIOS
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 63 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
◯	Golpe Plano	L1	Efecto Izda.
▢	Golpe Liftado	R1	Efecto Dcha.
⨂	Golpe Cortado	L2	-
△	Globo	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	-	L3	-
		R3	Dejar Caer

Durante el año pasado los usuarios de **PS2** vieron cómo el catálogo de títulos dedicado al tenis aumentaba de forma vertiginosa. Entre los diferentes programas hubo tres que destacaron por encima del resto: *Smash Court* (**Namco**), *Virtua Tennis* (**Sega**) y *Roland Garros* (**Wanadoo**). De los citados títulos, el último es el pionero en lanzar su segunda parte en la que se mantiene la línea de su antecesor. De esta manera el tenis sin complicaciones es el protagonista, manteniendo la posibilidad de dirigir la bola de una forma sencilla y bastante intuitiva mediante el *pad*. Los cuatro botones frontales determinan el tipo de golpe, aunque las diferencias entre unos y otros tampoco son demasiado claras. Por su parte, los botones laterales sirven para determinar el efecto de la bola en cada jugada. Además, incluye algunos detalles curiosos como los saques de «cuchara», el estilo de **Michael Chang**, mediante el botón Círculo. Las novedades se producen en la nómina de jugadores incluidos y en el apartado gráfico. En el primero de estos aspectos se produce una considerable mejora, ya que aunque el número de jugadores reales es similar, las raquetas incluidas tienen mayor nivel. Así, **Kuerten** y **Martin** dejan paso a jugadores como **Safin** o **Rubin**. El tenis español también mantiene su cuota de protagonismo, ya que **Alex Corretja** sustituye al joven **Tony Robredo**. En cuanto al apartado gráfico, se mantiene la perspectiva real como única alternativa, aunque se introducen las repeticiones que fueron eliminadas a última hora en la versión anterior. A pesar de que incluyen distintos planos, su calidad no es demasiado buena ya que son muy cortas, se ofrecen de forma aleatoria y no permiten ver las jugadas con claridad. Las secuencias de animación tampoco son nada del otro mundo, ya que los gestos de los jugadores son bastante repetitivos. En las opciones destaca el modo Competición, en el que hay que mejorar las características del jugador elegido. También mencionar que el modo Tutorial esconde una serie de retos en los que hay que lograr unos objetivos en un cierto tiempo.

ROLAND GARROS 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control es sencillo e intuitivo.
[+] Mejora la nómina de jugadores.
[-] El apartado gráfico es poco espectacular.
[-] Escasa diferencia entre golpes.

Apartado	Puntuación
GRÁFICOS: A pesar de las repeticiones, el programa no es demasiado espectacular. Las secuencias tampoco ayudan mucho.	8.4
AUDIO: El juez de silla, en el idioma del lugar donde se celebra el torneo y los gritos de ánimo son lo más destacado.	8.4
JUGABILIDAD: El control es sencillo, aunque no hay demasiadas diferencias entre los distintos tipos de golpes.	9.0
DURACIÓN: La variedad de opciones ofrece muchas horas de entretenimiento. El mayor reto es el modo Competición.	8.8

CONCLUSIÓN

Aunque el juego mantiene la jugabilidad de la anterior entrega, los esfuerzos por mejorar el apartado gráfico no han tenido el resultado esperado por los creadores.




PlayStation®2
EL OTRO LADO
El Doble CD de Rock alternativo y música electrónica, más el DVD VIDEO que estabas esperando.
Con video-demos inéditos de futuros juegos de PS2, la historia en spots de PlayStation y hasta 17 Videoclips de temas incluidos en el disco.
¡Escúchalo hasta reventar!
POD
Good Charlotte
Primal Scream
The Chemical Brothers
Garbage
Cypress Hill
Muse
Him
Jamiroquai
Asian Dub Foundation
Moby
Mirwais
Groove Armada
Fatboy Slim
Ash
Y muchos más...
Sony Music Media
PlayStation®2
EL OTRO LADO
www.sonymusic.es
www.playstation.es
"♣" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation.

<La saga 2K completa el salto a PS2 con el hockey sobre hielo>



Detalles



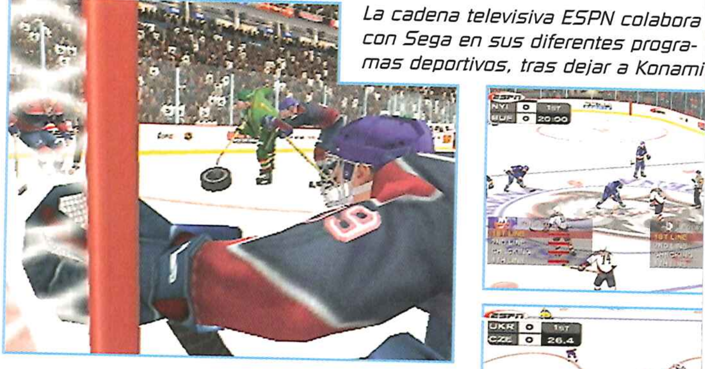
JUGADORES
Las características de los jugadores se fundamentan en los datos recopilados en la completa base de datos que recoge las estadísticas de temporadas anteriores.



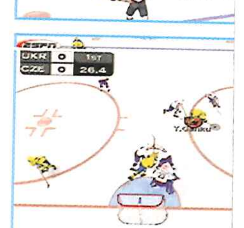
EDITOR
El Editor ofrece la posibilidad de jugar con más de cincuenta atributos diferentes para cada jugador.



FRANQUICIA
El nuevo modo Franquicia incluye los papeles de entrenador, director deportivo e incluso de ojeador de jóvenes promesas.

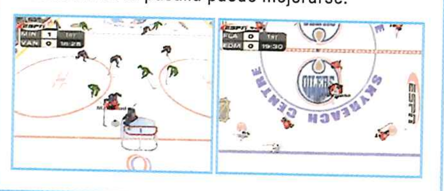


La cadena televisiva ESPN colabora con Sega en sus diferentes programas deportivos, tras dejar a Konami



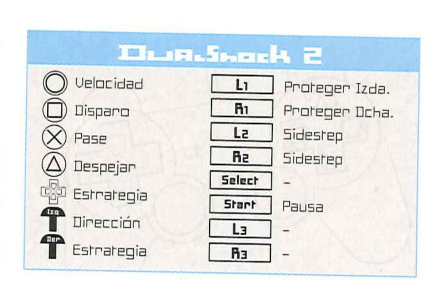


CÁMARAS
Desde la lejanía
Las cuatro cámaras reproducen los partidos desde planos bastante lejanos. Además, la visibilidad de la pastilla puede mejorarse.



Colaboración de la ESPN

Retransmisión televisiva
La cadena deportiva *ESPN* colabora en las tres ediciones de la saga *2K* que han sido versionadas para **PlayStation 2**. El resultado es una innegable similitud con las retransmisiones televisivas.



NHL 2K3

NHL 2K es capaz de competir con la saga NHL de EA



Ficha técnica
- COMPAÑÍA: SEGA SPORTS
- DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPTS
- DISTRIBUIDORA: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- JUGADORES: NHL+ SELECCIONES
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 920 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Velocidad	L1	Proteger Izda.
□	Disparo	R1	Proteger Dcha.
✕	Pase	L2	Sidestep
△	Despejar	R2	Sidestep
Cruceta	Estrategia	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Estrategia	L3	-
		R3	-

El baloncesto y el fútbol americano fueron los dos primeros deportes de la serie *2k* en llegar hasta **PlayStation 2**. Ahora le llega el turno al *hockey* sobre hielo, completando el salto de la trilogía deportiva que más éxitos deparó a la desaparecida **Dreamcast**. Al igual que sucedió con los deportes mencionados, la conversión para la consola de **Sony** mantiene las líneas maestras de las versiones originales. Gráficamente el programa es bastante completo, ofreciendo numerosas cámaras y secuencias. Así, durante las interrupciones de los partidos se ofrecen espectaculares primeros planos de los jugadores, entrenadores y banquillos. En el control del juego no se incluyen demasiadas acciones, optando por un sistema bastante sencillo e intuitivo. Sin embargo, lograr goles no es tan fácil como en otros programas de este tipo en los que el marcador se mueve con una tremenda facilidad. Para mejorar la visibilidad han rodeado la pastilla con un círculo de color gris, sin embargo la rapidez con la que se desplaza hace que, en ocasiones, se pierda la noción de su situación. Tal y como ocurre en los restantes títulos de la serie *2K* que han llegado hasta **PlayStation 2**, la cadena deportiva *ESPN* colabora en el programa. La prueba queda patente en el toque de retransmisión televisiva que se aprecia tanto en la secuencia de imágenes como en los comentarios. En cuanto a las opciones, el programa supera con creces la oferta de las primeras versiones de *NHL 2K*, destacando el Editor y la completísima base de datos en la que se recogen múltiples detalles y estadísticas de la pasada temporada. En las competiciones, el modo Franquicia ofrece un amplio reto en el que se mezclan la disputa de partidos con múltiples decisiones de gestión. El programa se presenta como una alternativa a *NHL 2003*, siendo capaz de luchar con el citado título en igualdad de condiciones.



NHL 2K3

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El trepidante ritmo visual.
- [+] Las secuencias en las interrupciones.
- [-] Es complicado meter goles.
- [-] La visibilidad de la pastilla.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: Destacan las secuencias y repeticiones. El mayor problema se presenta con la visibilidad de la pastilla.	8.8
AUDIO: La música y el sonido buscan reproducir las retransmisiones televisivas de la cadena ESPN.	8.6
JUGABILIDAD: Aunque el sistema de control es sencillo, en el desarrollo predomina la simulación sobre el juego arcade.	8.5
DURACIÓN: La enorme variedad de posibilidades hace que la duración sólo dependa del interés por el hockey.	9.0

CONCLUSIÓN
El programa es bastante completo en todos los apartados y aunque los controles básicos son sencillos, el juego se acerca más a la simulación que a la sencillez de los títulos arcade.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.6 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



REPETICIONES
Con todo lujo de detalles
Las repeticiones permiten observar una jugada con total libertad, tanto en los planos como en perspectiva. Además, es posible interrumpir el juego en cualquier momento para disfrutar de los detalles gráficos con los que **Visual Concepts** ha programado este título.

Descubre el mundo siempre en acción de
FORTUNA SPORTS & LIFE

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

Siempre en acción
FS
FORTUNA SPORTS & LIFE
Nº 2 • JUNIO 2003

+ ocio
LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, MODA, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

especial
LAS PLAYAS ESPAÑOLAS QUE NO TE PUEDES PERDER

entrevista
ESTELLA WARREN
UNA NADADORA EN HOLLYWOOD

Fernando Alonso
DE LA CUNA A LA GLORIA

GRAN PÓSTER CENTRAL

viaje
SIDNEY
LA REINA DE LAS ANTÍPODAS
La ciudad vive una segunda Edad de Oro

música
BLUR
ESTRELLAS DEL 'BRIT-POP'
La increíble historia de 'Think Tank'

deporte extremo
RODEO
ACCIÓN Y ESPECTÁCULO
en esta vertiente radical del kayak

DEPORTES EXTREMOS
TODOS LOS SECRETOS PARA SUBIR AL EVEREST

ENTREVISTA EXCLUSIVA
PAUL WALKER EN 'A TODO GAS II'

MODA CASUAL
TENDENCIAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

FITNESS
CÓMO NO COMETER ERRORES EN EL GIMNASIO

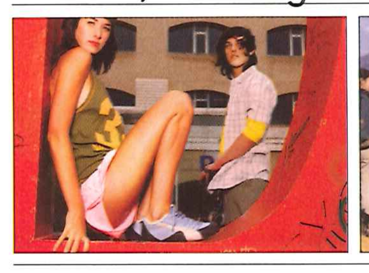
CINE DE ACCIÓN
SURFEROS EN 'AL FILO DE LAS OLAS'

¡YA A LA VENTA! POR SÓLO 2 euros

CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas — GRUPO ZETA



Detalles





COMENTARIOS
Es la primera vez que un título de tenis de **PS2** incluye comentarios en castellano. El único antecedente es **Matias Prats** en *International Tennis Open* (**Philips CDI**).

COMPETICIONES
El juego ofrece pocos modos, siendo el denominado como Torneo el más destacado. A pesar de ello, en el mismo no hay ni minijuegos, ni entrenamiento ni nada parecido.





REPETICIONES
Las repeticiones, con ventanas y diferentes ángulos, se encuentran entre las mejores dentro de su género.

PISTAS
El número de torneos y la variedad de superficies es impresionante.



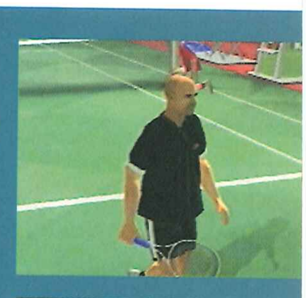
La espectacularidad de la cámara cercana sólo se puede apreciar en los partidos individuales.

<Agassi es el único tenista real del nuevo simulador de tenis>





Agassi
Nombres propios
Es el primer programa de **PS2** que incluye en su título a un jugador. Sin embargo, esta política ha sido utilizada en otros soportes como en los casos de *Anna Kournikova's Smash Court* (**PSone**), *Sampras Extreme Tennis* (**PSone** y **MD**) o *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* (**SN**) o el propio **Agassi**.





AGASSI TENNIS GENERATION

Aqua Pacific apuesta por la espectacularidad en el tenis



FICHA TÉCNICA
- COMPAÑÍA: DREAMCATCHER
- DESARROLLADOR: AQUA PACIFIC
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- TENISTAS: AGASSI Y FICTICIOS
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 25 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 34,95€



DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Golpe Liftado	L1	Golpe Plano
□	Golpe Cortado	R1	Golpe Plano
✕	Golpe Plano	L2	Cámara
△	Globo	R2	Cámara
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

La mayoría de los programas de tenis para **PlayStation 2** han incluido entre los jugadores a estrellas del mundo de la raqueta. ***Agassi Tennis Generation*** va un poco más lejos al utilizar el tirón publicitario del carismático jugador en el título y no sólo como un integrante más del juego. **Agassi**, que ya dio título a un programa para **MegaDrive**, es el único jugador real de los 31 incluidos. En este sentido hay que señalar que en muchos casos sus nombres y aspectos recuerdan al de algunas estrellas como ocurre con el caso de un tal **Carlos Vicario**. El propio **Agassi** es el jugador controlado por el usuario en el caso de optar por el modo Torneo, en el que se disputa una temporada completa repleta de trofeos. El citado modo es acompañado por otro *Arcade*, en el que hay que vencer al mayor número de oponentes posible, y el clásico partido rápido. Esta limitación en las opciones es uno de los puntos más débiles del programa aunque no es el peor. Donde **Aqua Pacific** pierde la partida con sus competidores es en la jugabilidad, ya que sobre la pista no se muestra tan intuitivo como los líderes del género. A ello tampoco contribuyen los problemas de sincronización entre el momento en el que se da una orden y la ejecución de la misma. Sin embargo, el resto de los apartados gráficos se encuentra a un alto nivel, tanto durante los partidos como en las repeticiones. Así, en los partidos, se permite utilizar una cámara lejana y otra bastante cercana que eleva considerablemente la espectacularidad. Además, es posible cambiar de una a otra sin necesidad de introducirse en el menú de Pausa. En cuanto a las repeticiones, el programa se muestra muy por encima de la media, recogiendo multitud de ángulos y planos e incorporando ventanas que permiten observar la acción de dos jugadores al mismo tiempo. Donde no tiene rival es en los efectos de sonido ya que es el único, dentro de la oferta para los nuevos soportes, que incluye en castellano el tanteo y algunos comentarios sobre el partido. De todas formas los comentarios resultan bastante repetitivos y en muchos casos insulsos.

AGASSI TENNIS GENER.

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] La espectacularidad gráfica.
- [+] Los comentarios en castellano.
- [-] Los problemas de sincronización.
- [-] La escasez de opciones.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: El apartado gráfico es espectacular, tanto en la reproducción de los partidos como en las magníficas repeticiones.	9.1
AUDIO: Hay que destacar que es el único en recoger comentarios en castellano, a pesar de que son bastante repetitivos.	8.9
JUGABILIDAD: Es el aspecto en el que el programa muestra más deficiencias con respecto a sus rivales.	8.3
DURACIÓN: Se ofrecen pocas competiciones y tampoco el apartado de opciones presenta una oferta muy amplia.	8.3

CONCLUSIÓN
Aunque la espectacularidad supera a la media dentro del tenis, la jugabilidad es significativamente inferior a la de los líderes en uno de los géneros deportivos con más competencia.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.4 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



OTROS JUGADORES
Los tenistas que acompañan a **Agassi** son fruto de la imaginación de los programadores. Sin embargo, en muchos de ellos, se pueden apreciar muchas similitudes con jugadores reales.

por << Nemesis >>







ENTRENA DURO...
...pero te servirá de poco cuando la computadora comience su lluvia de golpes sin sentido.



ESTÉTICA CARTOON
Black & Bruised destaca por el aspecto caricaturesco de sus personajes.

POTENCIADORES
Irán apareciendo junto a la barra de energía y con ellos podrás ocasionar diferentes daños al púgil rival.

Cada personaje representa un estereotipo: el español torero, un estirado Lord inglés...

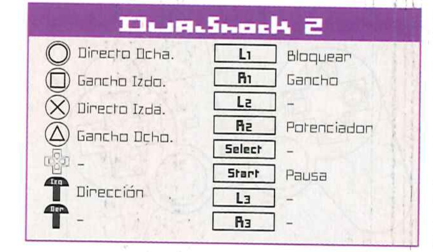
BLACK & BRUISED

19 auténticos dibujos animados saltan al ring

http://www.blackandbruised.com

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MAJESCO
- DESARROLLADOR: DIGITAL FICTION
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: BEAT-EM'UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 14+5 OCULTOS
- MODOS DE JUEGO: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 39 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

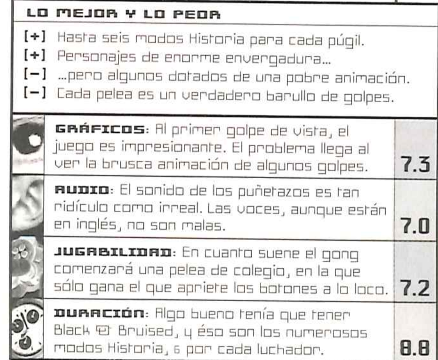
Botón	Acción	Botón	Acción
○	Directo Dcha.	L1	Bloquear
□	Gancho Izdo.	R1	Gancho
✕	Directo Izda.	L2	-
△	Gancho Dcha.	R2	Potenciador
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

<El recorte en la animación acaba «torpedeando» lo que podría haber sido un gran simulador de boxeo>

Los canadienses **Digital Fiction** parecen haberle cogido el gusto a crear simuladores de boxeo con estética de dibujo animado. En el 2001 presentaron el sorprendente *Boxing Fever* para **GBA**, y ahora rescatan algunos de los púgiles de aquel juego, como **Nadine**, para que protagonizen un nuevo título mucho más ambicioso tanto a nivel estético como en posibilidades de juego. Lo primero que llama la atención de ***Black & Bruised*** es, por supuesto, sus coloristas gráficos y el gran tamaño de sus personajes. Desafortunadamente, sus creadores han tenido que sacrificar buena parte de la animación para evitar las ralentizaciones, y eso se nota mucho en un juego como éste donde el despliegue de movimientos es constante. Esta economía de medios es evidente en unos personajes más que en otros, pero tarde o temprano el jugador acaba descubriendo el pastel. Pero el gran problema de ***Black & Bruised*** no es otro que *Rocky*, el más grande simulador de boxeo aparecido hasta el momento en **PlayStation 2**. La obra de **Digital Fiction** palidece ante cualquier comparativa con el fantástico título de la extinta **Rage**. Las peleas se acaban convirtiendo en un barullo ante el que la técnica o la estrategia no tienen ningún valor. En *Rocky* cada púgil enemigo seguía un patrón, un estilo de pelea (como en el boxeo real), mientras que los personajes de ***Black & Bruised*** se lanzan a una lluvia de golpes sin sentido, sin que el jugador tenga otra salida que apretar sin ton ni son los botones del *pad*, sin seguir una estrategia ni poder ejecutar un golpe determinado. Por supuesto, ***Black & Bruised*** ofrece aspectos positivos, como los diferentes modos Historia para cada uno de los 19 boxeadores o la animación facial de los personajes, pero en líneas generales es incapaz de competir con otros títulos de aspecto y corte parecido, como *Ready 2 Rumble* (por no hablar del clásico *Super Punch-Out!!*). Y por supuesto, tiene poco que hacer en comparación con *Rocky*, el rey absoluto del pugilismo en **PS2**.



VIDA BOXEADOR
Así se ha bautizado a los seis diferentes modos Historia que protagonizan cada uno de los 19 boxeadores.



BLACK & BRUISED

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Hasta seis modos Historia para cada púgil.
- [+] Personajes de enorme envergadura...
- [-] ...pero algunos dotados de una pobre animación.
- [-] Cada pelea es un verdadero barullo de golpes.

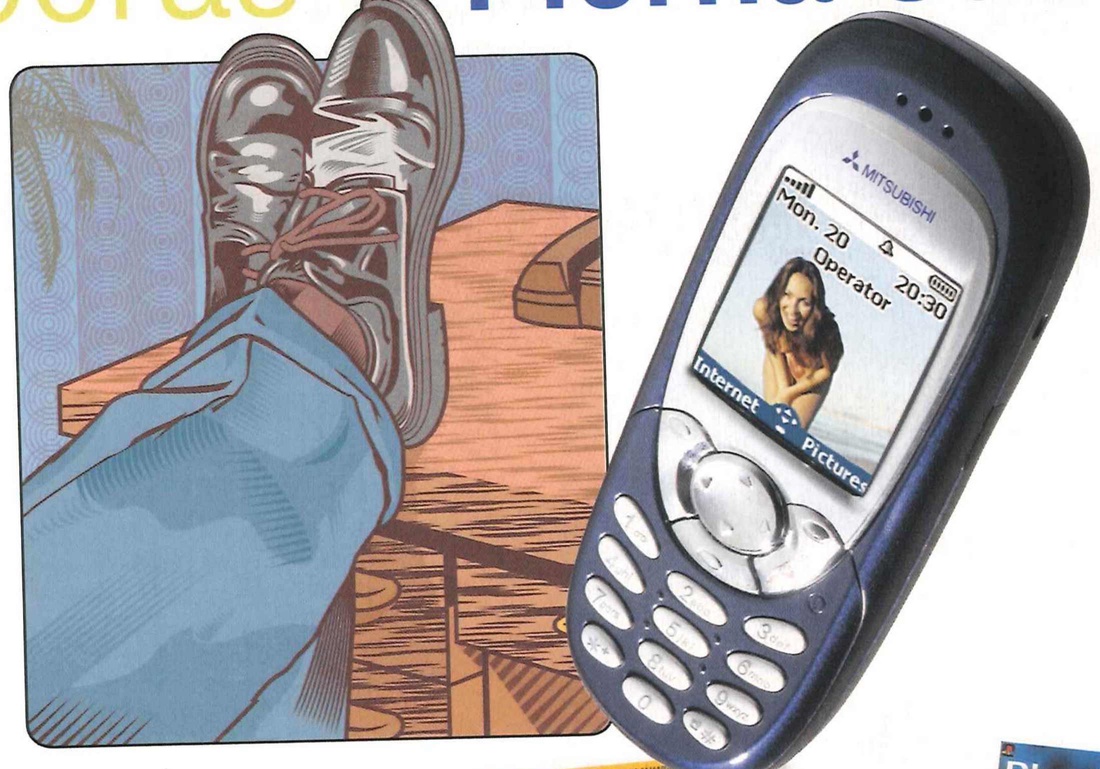
Apartado	Nota
GRÁFICOS: Al primer golpe de vista, el juego es impresionante. El problema llega al ver la brusca animación de algunos golpes.	7.3
AUDIO: El sonido de los puñetazos es tan ridículo como irreal. Las voces, aunque están en inglés, no son malas.	7.0
JUGABILIDAD: En cuanto suene el gong comenzará una pelea de colegio, en la que sólo gana el que apriete los botones a lo loco.	7.2
DURACIÓN: Algo bueno tenía que tener Black & Bruised, y éso son los numerosos modos Historia, 6 por cada luchador.	8.8

CONCLUSIÓN
La decisión de recortar la animación en un juego como éste, de estética de puro cartoon, ensombrece cualquier otro aspecto positivo de Black & Bruised. Rocky es infinitamente superior.



Con el nuevo Mitsubishi M-320...

Leerás a Pierna Suelta







NO PUEDES DEJAR PASAR ESTA OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE

PlayStation®2
Revista Oficial - España

Adquiere ahora tu nuevo Mitsubishi M-320 a un precio excepcional y llevaté, totalmente gratis, una suscripción anual a cualquiera de estas revistas:

Precio Mitsubishi M-320: 245 €
Precio Medio Suscripción: 41'36 €
Precio total: 288'36 €

Precio Oferta Teléfono M320 + Suscripción: **198€**

Ahorro: 90'36 €

Promoción válida exclusivamente en Centros teabla de toda España, hasta el 30 de mayo de 2003. Infórmate de cuál es tu establecimiento teabla más cercano en el teléfono 902 40 42 40

Algunas características del Mitsubishi M-320:
- GSM Dual Band · Gran pantalla en color de 4096 colores
- SMS de hasta 960 caracteres · GPRS 4R+1T, Datos
- Manos libres integrado · Hasta 60 melodías polifónicas
- Descarga de imágenes en color vía WAP, SMS o infrarrojos
- Descarga de juegos interactivos en color

Y mucho, mucho más...





GUIA COMPLETA

Una vez más nos complacemos en guiaros paso a paso en la última incursión de Konami en Silent Hill. No obstante, sólo se citan los elementos imprescindibles dejando al jugador la exploración más exhaustiva para encontrar suministros de energía y balas.

SILENT HILL 3

por << R.dreamer >>



PRÓLOGO

Heather aparece en un solitario Parque de Atracciones. Sólo hay una puerta metálica de color verde como salida, bajo el letrero «Souvenir Avenue». Nada más pasar avanza hacia la derecha y la tercera puerta te conducirá a una tienda. No hay nada relevante, así que continúa por el paseo a la derecha y cuando la cámara enfoque una pequeña puerta de madera junto a un farol, entra. Esquiva los monstruos y ve hacia la verja, al otro lado está la entrada a la montaña rusa. Inspecciona el lugar hasta encontrar una escalera metálica. Cuando llegues arriba abre la puerta para acceder a los raíles de la atracción. No te quedará más remedio que seguir una dirección hasta que tenga lugar una secuencia.

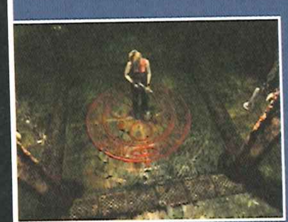
Después **Heather** se despertará en la cafetería de un centro comercial. De todas formas, si los monstruos terminan con la chica antes de llegar a la montaña rusa, **Heather** aparecerá también en la cafetería.

CENTRO COMERCIAL

Después de la serie de escenas que se suceden al principio, **Heather** se encuentra en uno de los lavabos del centro comercial. El símbolo rojo sobre el cristal sirve para grabar partida y aparece siempre señalado en los mapas.

Después dirige a la chica a la ventanilla del fondo y saldrás al callejón. Aquí sigue hacia la niebla hasta que aparezca una puerta en primer plano. Sólo hay una puerta abierta al final del pasillo. En el vestíbulo ve hacia la tienda que tiene el cierre metálico a medio cerrar. Cuando entres verás una secuencia y después podrás salir por la puerta detrás del mostrador. En una de las paredes del pasillo está colgado el mapa del centro comercial. Finalmente sal por la puerta con la palabra «Exit» y sube a la segunda planta. Aquí primero sigue por la sección más corta del pasillo y entra por la puerta con el cartel «No Smoking» que conduce al vestíbulo de la segunda planta. Busca la tienda llamada «Helen's Bakery». En su interior puedes coger un par de PINZAS. Ahora vuelve al corredor anterior y ve hasta la última puerta de la derecha, hay un punto para guardar partida. También verás que bajo los palés hay una LLAVE, utiliza las pinzas para alcanzarla. Regresa al vestíbulo y con la llave podrás entrar en la librería «My Bestsellers». Coge los cinco volúmenes de la «Antología de Shakespeare» que hay esparcidos por el suelo. Justo encima hay un hueco en la estantería para colocarlos, hazlo en el siguiente orden: V, I, II, III y IV. Verás que hay una clave numérica escrita en el lomo 3892 (puede variar, así que el objetivo será resolver el *puzzle* hasta que se forme la contraseña de cuatro cifras en el lomo de los cinco libros). Ahora ve a la puerta tras el mostrador e introduce el código que has obtenido para abrirla. **Heather** verá por primera vez a **Claudia**. Al terminar la secuencia sólo puedes entrar en el ascensor que comenzará a moverse automáticamente. Cuando pare, **Heather** encontrará

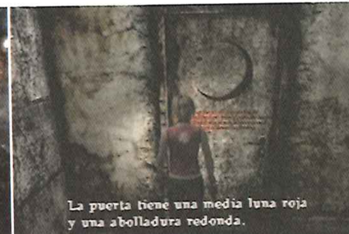




EL SÍMBOLO
A lo largo de toda la aventura **Heather** podrá utilizar estos símbolos circulares, distribuidos estratégicamente por todos los escenarios, para grabar partida.













la radio. Sirve como un radar que detecta la presencia de monstruos con un zumbido que varía dependiendo de la distancia a la que se encuentren. Al salir del ascensor habrás llegado a la versión alternativa del centro comercial. El pasillo está infestado de perros, así que inspecciona el mapa y corre hacia la zona donde están los servicios. Puedes entrar en la segunda habitación comenzando por abajo a la izquierda. Sobre la cama hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después continúa hasta el final del pasillo con una puerta doble. Ahora sigue el pasillo con el símbolo del teléfono y entra en la habitación junto al servicio de caballeros. Aquí encontrarás la LINTERNA.
Después ve al lavabo de caballeros y recoge la LEJÍA. Finalmente sigue el pasillo hasta encontrar un cierre metálico destrozado. Pasa por debajo y llegarás al vestíbulo. Entra en la tienda con el cierre a medio echar y en uno de los percheros coge el CHALECO ANTIBALAS (si lo equipas reduce el daño recibido, pero hará que **Heather** sea más lenta). En otro podrás tomar una PERCHA. Regresa al pasillo anterior y ve hacia la zona donde se indican en el mapa unas escaleras mecánicas. Aquí es posible entrar en una sala con unas mesas. Sobre una cuelga una escalerilla que puedes alcanzar utilizando la PERCHA. En la tienda de las televisiones hay una con un SÍMBOLO para grabar partida. Después entra por la puerta que hay junto a las escaleras mecánicas de subida, a través de esta sala accederás a un pasillo. Síguelo hacia abajo y junto al ascensor podrás entrar a una habitación y de una vitrina rota coger una NUEZ. Regresa al pasillo principal y sube por la escalera mecánica. Al llegar arriba métete en la primera puerta a la derecha. Examina el perro sobre la mesa y coge la LLAVE CALIENTE. Abandona el restaurante. Afuera verás otra puerta con una media luna dibujada. Es hora de bajar a la segunda planta por las escaleras mecánicas. Entra por la puerta a la derecha de estas últimas para llegar hasta el pasillo. Observa el mapa y verás que la puerta más alejada hacia la derecha está cerrada. Ábrela con la LLAVE CALIENTE, estarás en una cocina. Si sales por la otra puerta llegarás al vestíbulo central de la segunda planta. Si vas hacia la derecha te encontrarás primero con una puerta doble y un poco más adelante con una pequeña que está cerrada. Entra por la primera y coge el DETERGENTE. Finalmente sal por la puerta azul. En este corredor sólo hay otra puerta abierta, junto al ventilador gigante. Antes de entrar apaga el ventilador. Después pasa por la puerta y en el cubo vacío mezcla el DETERGENTE y la LEJÍA. Vuelve a activar el ventilador y, cuando vuelvas al pasillo, las polillas habrán desaparecido. Avanza hasta llegar a la esquina inferior derecha del mapa, entra en la sala junto a las escaleras para coger munición. Vuelve al pasillo y al llegar al final gira a la derecha para entrar por la primera puerta. Atraviesa la sala con el monstruo y accederás a una nueva zona. Primero ve hacia la izquierda del mapa y entra por la única puerta por la que puedes pasar. En una camilla hay una especie de TORNO con el que puedes romper la NUEZ de tu inventario y obtener un ÓPALO.
También puedes aprovechar para grabar en esta sala. Cuando salgas en lugar de volver sobre tus pasos ve hasta el final del pasillo y abre la puerta para entrar en el vestíbulo central.
Ahora tienes que subir por las escaleras mecánicas a la tercera planta y colocar el ÓPALO en la puerta con la media luna. Detrás está el vestíbulo central de esta planta. En el centro hay una pasarela con una escalerilla.
Desciende con **Heather** para el primer enfrentamiento con un jefe final.
Esquiva al gusano siguiendo con atención por qué agujero va a salir. Cuando abra la boca dispara y mantente a distancia cuando haga retumbar el suelo.
Una vez hayas terminado con el bicho volverás al centro comercial en su estado normal. Sigue las indicaciones del mapa para llegar al metro (*Subway*). Cuando llegues volverás a ver a **Douglas**, el detective.

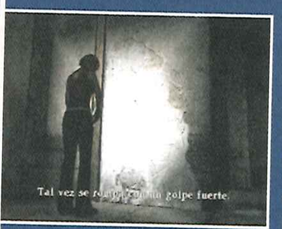
EL METRO

Heather tiene que buscar el andén que la conduzca a casa. Primero sigue el pasillo y al llegar al final gira a la derecha. Pasa por la puerta y llegarás a los servicios de la estación, inspecciona las máquinas expendedoras de billetes para leer un artículo de periódico.
Después busca la taquilla y pasa al otro lado de los tornos, en uno de sus laterales encontrarás el MAPA del metro. Finalmente, desciende por cualquiera de las dos escaleras laterales, conducen al mismo sitio. Abajo encontrarás un SÍMBOLO para grabar partida en el pasillo central. Ahora busca en el mapa el camino a la plataforma 4. En el primer descansillo puedes leer otro artículo en un periódico del suelo.
Desciende hasta el andén y cuando pases por las columnas alguien te empujará a la vía. Date la vuelta rápidamente para subir de nuevo o **Heather** será atropellada por el tren.
Después sube a la planta anterior y examina el mapa para dirigir tus pasos hacia la zona con las escaleras que conducen a las plataformas 1 y 2.
Abajo, en el mapa, hay una verja azul cuyas puertas están fijadas con una cadena y una tuerca. La única salida se encuentra arriba, hacia la plataforma 1.
Una vez abajo, esquiva los perros y cruza hacia el otro lado, a la plataforma 2, para descender por unas escaleras. En este pasillo encontrarás un CASCANUECES. Regresa a la puerta con la cadena y ábrela utilizando el CASCANUECES. Baja y llegarás a un andén con un vagón, en su interior está la ESCOPETA. A partir de este momento aparecerá un nuevo tipo de monstruos, fofos y de gran fuerza. Una vez cogida el arma busca una escalera que desciende hasta la plataforma 3. En uno de los extremos hay una barandilla y desde ahí podrás ver una puerta iluminada por una luz roja. Salta a la vía e intenta abrir la puerta. No será posible y tienes que volver al andén antes de que el tren atropelle a **Heather**.
Tras la secuencia sigue el tren para encontrar una de sus puerta abiertas. Una verja te bloqueará el camino, pero puedes abrirla; sin embargo, en la siguiente sección llegará un punto en el que no puedes seguir avanzando. Sube por las escaleras y cuando llegues arriba vuelve a descender para entrar por el último vagón del metro. Una nueva secuencia y **Heather** estará atrapada en el tren. Aprovecha para grabar partida y ve avanzando de vagón en vagón hasta que se detenga.

ESTACIÓN FANTASMA

Ahora te encuentras en una estación desconocida. Graba sobre el SÍMBOLO que hay en la pared y después sal por la única puerta que hay en el andén. Baja las escaleras y sigue por el corredor hasta alcanzar una puerta. En esta sección sólo hay una salida, la puerta azul. Sigue el corredor y entra por la primera puerta a la derecha, también azul, y en este pasillo sigue por la primera bifurcación a la izquierda.
Entrarás por una puerta a una sala con el MAPA del paso inferior. Abandona la estancia por la otra puerta y sigue el pasillo todo recto hasta llegar a la primera puerta a la izquierda del mapa. Al final del túnel encontrarás una BOTELLA DE VINO. Después sigue, siempre mirando el mapa, la sección que va hacia la derecha. Pasa por la puerta metálica y avanza hasta encontrar una puerta azul que conduce a un largo pasillo. Cuando salgas te encontrarás en un corredor más ancho que sólo tiene una salida hacia la derecha del

SILENT HILL 3
GUÍA COMPLETA

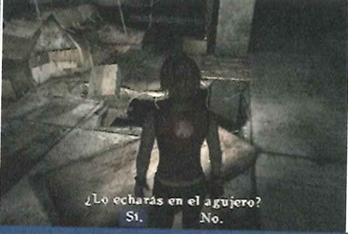




EL SILENCIADOR
En la quinta planta del edificio en obras, poco después de entrar, hay una pared con una sección más blanca. Golpéala con el mazo y podrás obtener el silenciador.











mapa. Tras pasar por la puerta metálica deja atrás el primer pasillo a la izquierda y entra en la segunda habitación. Aquí puedes grabar partida y rellenar la BOTELLA DE VINO con combustible. Regresa a la habitación anterior e introduce el queroseno en el depósito de combustible. Entonces activa el interruptor de la derecha y podrás descender por la escalerilla. Una vez abajo tendrás que subir por una serie de escaleras hasta alcanzar una puerta azul. Continúa hasta la siguiente puerta. En esta nueva sección consulta el mapa, sólo hay dos puertas más en la parte inferior. Entra por la de la izquierda, de color azul. Te conducirá a una sala donde puedes coger un SECADOR sobre una silla. Después regresa al túnel con el canal de agua en medio y entra por la gran puerta blanca. En este corredor sólo tienes salida por la puerta de la izquierda. Estarás en una especie de oficina del alcantarillado. Puedes examinar las notas que hay sobre el escritorio y también guardar partida en el SÍMBOLO. Accede a la siguiente sala, con el suelo ensangrentado. Si inspeccionas la pared a la derecha de la puerta verás que **Heather** localiza una salida, es decir, un ENCHUFE. Conecta ahí el SECADOR. Tras la secuencia, la chica podrá cruzar a salvo la pasarela. Pasa por la puerta con la manivela y sigue el pasillo hasta la siguiente puerta. Acabarás en un nuevo conducto con agua en medio. Consulta el mapa y verás un corredor que se dirige hacia la izquierda con una puerta al final. Ese será tu próximo objetivo. Avanza hasta que finalmente **Heather** se encuentre con una escalerilla que la llevará hasta un nuevo escenario.

LA OBRA

Heather está ahora en el exterior de un edificio en construcción. La entrada la conducirá a un pasillo que tienes que seguir hasta el final. Al pasar por esta puerta encontrarás unas escaleras. Será necesario subir hasta la quinta planta. Entra y examina una de las esquinas, de color más blanco que el resto de la pared. Puedes golpearla con el MAZO y encontrarás el SILENCIADOR (amortiguará levemente el sonido de los disparos una vez equipado). Después puedes examinar el colchón para echarlo por el agujero y lánzate al vacío. En esta sala pasa por un hueco de la pared y accederás a un andamio. Ve hacia la derecha de la pantalla y al final hallarás una ventana abierta. Sal de la habitación y sigue el pasillo hasta la puerta con letras moradas junto a un piloto de luz roja. Continúa avanzando recto en lugar de ir hacia los ascensores y pasa por la puerta del fondo. Después entra en la primera habitación que te encuentres, con un SÍMBOLO para grabar, un CAJÓN que no se puede abrir y el MAPA del edificio de oficinas. Regresa al vestíbulo de los ascensores (consulta el mapa) y sal por la puerta que da a las escaleras. Sube a la quinta planta. Mira el mapa y ve hacia la derecha, entra por la primera puerta a la izquierda (hacia *Gallery Of Fine Arts*). En esta sala hay un hueco en la pared y si lo examinas te dirá una leyenda «La Llama lo Purifica Todo». Depués pasa por la puerta junto a esta pared y mira el mapa para ir justo hacia el letrero *Gallery Of Fine Arts*. Al final del pasillo encontrarás un DESTORNILLADOR. Inspecciona ahora el otro lado del pasillo y encontrarás otra habitación con la KATANA. Regresa a la tercera planta, a la habitación donde está el SÍMBOLO para grabar partida y utiliza el DESTORNILLADOR en el cajón para coger una CUERDA. Ahora puedes volver a la quinta planta y dirigir tus pasos a la otra puerta del pasillo principal que todavía no has abierto, la que tiene un letrero azul y da acceso al pasillo inferior en el mapa. La primera puerta que se puede abrir nos conduce a una encerrona con un monstruo gordo, la segunda a una oficina donde puedes encontrar un GATO mecánico. Es hora de volver a la tercera planta donde debes inspeccionar uno de los ascensores que está ligeramente abierto. Utiliza el GATO y después la CUERDA. Con ella puedes bajar a la segunda planta. En este vestíbulo hay una máquina de bebidas con un SÍMBOLO para grabar partida. De todas las puertas sólo se abre la que está junto al cartel de madera. Te conducirá a una habitación llena de muebles viejos, sal por la otra puerta a un baño de exposición y en la última sala encontrarás una bañera. Cuando la examines, el edificio de oficinas se convertirá en un lugar infernal. Abandona la sala y en la siguiente hallarás la salida al pasillo principal de la segunda planta. Ve hacia la izquierda y entrarás en un corredor con un SÍMBOLO para grabar partida y encima de una mesita hay una foto de **Heather**. Tras la puerta del fondo, la chica se encontrará por primera vez con **Vincent**. Después aparecerás automáticamente en la habitación de al lado. Recoge del estante el OXYDOL y lee el documento sobre el escritorio. Finalmente sal al pasillo y sube al ascensor. Sólo puedes ir a las plantas 1, 2, 4 y 5. Ahora tienes que descender a la primera planta, hay una puerta cerrada y en el extremo derecho del mapa está la única que puedes abrir. Busca la nevera y coge el HÍGADO DE CERDO de su interior. Antes de subir al ascensor lee el libro que hay a los pies del monstruo. Después sube a la quinta planta. Desde el vestíbulo principal sólo puedes abrir una puerta que da a un pasillo. Consulta el mapa y ve hacia abajo, entra por la primera puerta que está abierta en la pared de la izquierda del mapa. Hay un cigarro encendido y puedes coger unas CERILLAS. Hay otra puerta abierta pero no conduce a ningún sitio, y si sigues hacia el fondo del pasillo podrás acceder a un nuevo corredor con una puerta doble. Cuando entres llegarás a una sala con un SÍMBOLO para grabar partida y con un cuadro. Combina el HÍGADO con el OXYDOL y utiliza las CERILLAS en el cubo bajo el cuadro. Éste desaparecerá revelando una puerta. Baja las escaleras y lee el resto del cuento sobre la mesa para después entrar por la puerta a la cuarta planta. Avanza por el pasillo y abre la puerta que da a los ascensores pero sin entrar por ella. Continúa hacia delante, la siguiente puerta te lleva a una habitación con diferentes suministros. Después continúa por el pasillo y pasa por la puerta del final. En el siguiente corredor continúa hasta el fondo y llegarás a una sala donde puedes coger una MONEDA DE PLATA de una mesa. Utilízala en la máquina expendedora de bebidas y dentro de la lata hallarás la LLAVE DE SEGURO DE VIDA (esta oficina se encuentra en el mapa como *Elberton Life Insurance* en la primera planta). Es hora de regresar a la primera planta. Consulta el mapa y dirígete a la puerta que está cerrada en la parte izquierda. Cuando la abras tienes que ir hacia la parte inferior del mapa y sólo hallarás una salida hacia una sala llena de rastros ensangrentados. En una de las camillas está el final del cuento, al leerlo tendrá lugar una secuencia. Cuando termine ve hacia el lugar donde aparece el monstruo señalado en el mapa, en su lugar encontrarás una puerta que te conduce al exterior. Sigue la calle por la acera izquierda y no tardarás mucho en encontrar un callejón. Al final está la puerta de los apartamentos donde vive **Heather**. Dentro del edificio inspecciona las puertas y avanza hasta llegar al descansillo con los buzones y un SÍMBOLO para grabar partida. Al lado está el apartamento de **Heather**. Ella utilizará la llave automáticamente para entrar. Tendrá lugar una secuencia tras la cual tendrá lugar un enfrentamiento contra un nuevo jefe final. Espera a que te ataque sin perderle de vista, esquiva su embestida y utiliza la *Katana* para lanzarle unos cuantos sablazos. Repite la operación hasta terminar con él y verás una nueva secuencia. Al final sal de la habitación. En el salón, una puerta conduce al rellano y otra a la habitación de **Heather**. Ya en

CENTRO MAIL



COMPRA ENTER THE MATRIX y Llévate este DVD de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL



DVD incluye:
- Trailer de los Hnos. Wachowski.
- Vídeo "Making Of".
- Episodio "Detective Story" de The Animatrix
- Trucos del juego.

64,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

54,95

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO

59,95

CONSOLA PS2 + CONTROLLER **249,95**



AHÓRRATE 49,95

PS2 + CONTROLLER + MOTO GP 3

259,95



PS2 + SOCOM + HEAD SET + M.CARD

CONSULTAR

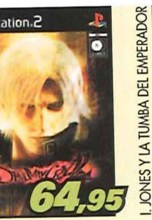




AHÓRRATE 71,85

PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + REMOTE CONTROL SONY + PELÍCULA XXX

289,95



AHÓRRATE 49,95

PS2 + CONTROLLER + PRIMAL

259,95

NOVEDADES



BLOODRAYNE **59,95**



DEVIL MAY CRY 2 **64,95**



I. JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR **64,95**



MIDNIGHT CLUB II **64,95**

MOTO GP 3 **59,95**



NBA STREET VOL. 2 **64,95**

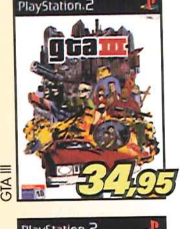


PRIMAL **59,95**





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN **59,95**



SILENT HILL 3 **59,95**



SOCOM + HEAD SET (COMUNICADOR) **79,95**



NUEVO PRECIO

SPLINTER CELL **59,95**





TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC. **59,95**

SUPER OFERTAS



3 JUEGOS

MILLENIUM COLLECTION 1 **69,95**





HAVEN: CALL OF THE KING **39,95**

GTA III **34,95**



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO **29,95**



FINAL FANTASY X **29,95**



G. T. CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA **29,95**

NBA LIVE 2002 (CLASSICS) **29,95**

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 **29,95**

SEGA SOCCER SLAM **29,95**

SSX TRICKY PLATINUM **29,95**

STUNTMAN **29,95**

THE SIMPSONS ROAD RAGE **29,95**

TUROK EVOLUTION **29,95**



TY: EL TIGRE DE TAZMANIA **29,95**



A. IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE **19,95**

CITY CRISIS **19,95**

SPY HUNTER **19,95**



SPEED CHALLENGE **17,95**

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988





pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de mayo al 15 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

SILENT HILL 3
GUÍA COMPLETA

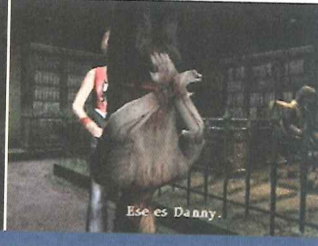



ARMAS OCULTAS
El juego contiene como extra para el final de la aventura armas secretas, como el Lanzallamas o el Sable Brillante, que se encontrarán al jugar una nueva partida.







el rellano puedes salir al exterior por la puerta junto al SÍMBOLO para grabar partida. **Douglas** te estará esperando. Cuando terminen todas las escenas, **Heather** estará en el motel *Jacks Inn* de **Silent Hill**.

HOSPITAL BROOKHAVEN

Tu objetivo será dirigirte al hospital *Brookhaven*. Guíate por el mapa. Puedes hacer una parada en el camino y entrar en *Heaven's Night*, el bar que aparecía en *Silent Hill 2*. Nada más entrar en el hospital ve hacia la primera puerta que ves, es la Recepción. Aquí puedes encontrar el MAPA del hospital y un SÍMBOLO para grabar partida. Después sal al pasillo, ten cuidado con las enfermeras, y mira el mapa para ir a la *Visiting Room*. Lee el diario de **Stanley Coleman**. De vuelta al corredor verás que la puerta a las escaleras está cerrada por el momento. Ya sólo queda por abrir la entrada al pasillo de las habitaciones. En la C2 hay tres enfermeras esperándote. En la C4 hay una serie de objetos pegados a la pared, más tarde hay que coger la llave. Ahora toma el ascensor a la segunda planta. Entra en la sala llamada *Woman's Locker Room* y coge del armario el QUITAESMALTE y el PERFUME. Tan sólo queda una puerta por inspeccionar en el pasillo. Está cerrada y necesitas una clave. Junto a la entrada hay un cartel con las pistas necesarias para resolver el enigma haciendo una serie de cálculos. De cualquier forma, el número es 8634. Una vez abierta estarás en el corredor de habitaciones de la segunda planta. Entra en la primera sala a la derecha. Hay un cadáver y si lo examinas verás que tiene un tatuaje en el brazo «La hora de inicio es mi clave». Lee los documentos sobre el escritorio y vuelve al pasillo. Ahora dirígete a la habitación M4. Nada más entrar sonará el despertador. Inspecciónalo, desconecta la alarma y apunta la hora que esté marcando (varía en cada partida) porque ésa será la clave para abrir el maletín sobre la cama. En su interior hallarás una CÁMARA INSTANT. Después, en la sala M5 encontrarás tres enfermeras y algún suministro para tu inventario. Finalmente, regresa a la primera planta para coger la LLAVE DEL HUECO DE LA ESCALERA en la habitación C4. Con este objeto en el bolsillo puedes abrir el acceso a la escalera que hasta ahora había permanecido cerrado. Baja al sótano y entra en la sala *Store Room*. Verás que hay un hueco sospechoso entre el armario y la pared con un rastro de sangre. Utiliza la CÁMARA INSTANT para obtener un código, 4658 (varía en cada partida, así que apúntalo). Afuera, junto al ascensor puedes coger un nuevo arma, la METRALLETA. Después sube por la escalera hasta la tercera planta. Nada más salir ve hacia la *Special Treatment Room*, en una de las cuatro habitaciones hay un capítulo más del diario de **Stanley Coleman**. Tras leerlo ve a la *Store Room* donde hay un SÍMBOLO para grabar partida. Ahora ve hacia la puerta que da paso al corredor de las habitaciones de la tercera planta. Tienes que introducir el código que conseguiste con la Cámara *Instant* en el sótano, en este caso 4658, si no funciona consulta en el inventario la foto que tomaste. En la sala S1 hay suministros y una revista con una interesante historia. En la S7 encontrarás una nueva entrega del diario de **Stanley Coleman**. En la S12 examina el teléfono y escucha la conversación que mantiene **Heather**. Cuando cuelgue el teléfono acude a la segunda planta y junto a la habitación M6 habrá aparecido una nueva puerta. Conduce a un pasillo. Tienes que seguir sorteando una serie de puertas levadizas, debes ir corriendo hasta alcanzar una puerta. Después llegarás a un lugar con un SÍMBOLO para grabar partida que en esta ocasión tan sólo servirá para activar un vídeo. Después sigue el pasillo hasta alcanzar una puerta que te lleva a un habitáculo con una escalerilla. Asciende y al final saldrás a la tercera planta de la versión alternativa del hospital *Brookhaven*. En la habitación S3 tienes un SÍMBOLO para grabar partida. Y en la *Examining Room 4* verás un cubo lleno de sangre bajo un cadáver. Después sal a la *Day Room* para llegar al pasillo del ascensor. Aquí entra primero en el *Store Room*. Contempla en el espejo cómo algo extraño comienza a recubrir el cuerpo de **Heather**. Prueba a abrir la puerta hasta que finalmente ceda. Ahora baja en el ascensor a la planta B3. Verás una serie de camillas con números. Después mirá el cuadro que hay en la pared y verás que en él hay una serie de números romanos en unas casillas. Las casillas indican la disposición de las camillas en la habitación (es la misma que aparece en el cuadro, las casillas derechas corresponden a la parte derecha de la sala y las izquierdas a la parte izquierda) y el número, el orden en el que deben introducirse en el candado la cifra que aparece en el frontal de cada camilla para abrirlo. Como éstos varían cada vez toma nota de ellos; por ejemplo, en este caso serían IV, I, II, III que se corresponderían a 2761. Cuando abras el horno obtendrás la LLAVE INCINERADA. Finalmente sube a la segunda planta. Entra en el *Woman's Locker Room* y de la papelera coge la BOLSA DE PLÁSTICO. En el *Man's Locker Room* encontrarás un teléfono dentro de una taquilla que da pie a una secuencia. Cuando termine sube a la tercera planta y rellena la BOLSA DE PLÁSTICO con la sangre del cubo de la *Examining Room 4*. Después baja a la primera planta. Aquí entra en la *Examination Room* donde hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después utiliza la LLAVE INCINERADA para abrir la sala *Day Room* por la que llegarás al pasillo de las habitacione de la primera planta. En la C1 encontrarás una nota bajo la cama y tres enfermeras. En la C4 hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después en el altar utiliza la BOLSA de plástico con sangre. Entonces aparecerá una escalerilla. Desciende por ella para enfrentarte con **Leonard**. La Escopeta es un buen arma para liquidar a este monstruo. Sigue sus evoluciones bajo el agua para evitarle cuando se levante cerca de la chica. Cuando **Heather** se despierte después del combate obtendrás el TALISMÁN. Ahora regresa a la habitación del motel *Jack's Inn*. Te estará esperando **Vincent**. Después de la secuencia consulta el mapa y ve hacia la derecha por *Nathan Avenue* para llegar al Parque de Atracciones.

PARQUE DE ATRACCIONES

Nada más entrar sólo hallarás una puerta de color verde como salida. Cuando la traspases ve hacia la derecha y no tardarás en llegar a la tienda de *souvenirs*, la que tiene un cartel junto a la puerta. Una vez dentro inspecciona las estanterías de la izquierda y cuando te alejes hacia la otra parte de la tienda oirás que algo ha caído. Vuelve para comprobar que son unas cajas que contenían un SÍMBOLO para grabar partida y la LLAVE DE MONTAÑA RUSA. Sal de la tienda y continúa hacia el fondo de la pantalla hasta llegar a la pequeña puerta de madera junto al farol. El otro lado está infestado de monstruos, ten cuidado y avanza, pasa por la puerta metálica y continúa pasando por la taquilla para subir por una escalera. Arriba **Heather** utilizará la LLAVE que acaba de encontrar en la cabina que controla la montaña rusa. Primero apaga el panel de control para después salir a los raíles de la atracción. Desciende hasta que **Heather** salte. Entonces se encontrará con **Doug**las en una secuencia. Al final la chica se despierta sobre una taquilla. En esta zona sólo hay una puerta que conduce al interior de la *Borley Haunted Mansion*. Dentro hay un SÍMBOLO para grabar partida en la taquilla. Después entra en la casa encantada. Una voz te irá guiando por las diferentes salas. En la primera han asesinado a una familia. La siguiente







CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

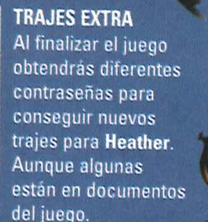
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.





TRAJES EXTRA
Al finalizar el juego obtendrás diferentes contraseñas para conseguir nuevos trajes para **Heather**. Aunque algunas están en documentos del juego.















tiene una puerta cerrada, pero cuando intentes llegar a la otra y veas el cadáver podrás entrar por la primera. En los calabozos cae el techo. Antes de salir asegúrate de quitarte el CHALECO ANTIBALAS para que **Heather** pueda correr más rápido, la puerta tarda unos segundos en abrirse y cuando lo haga dará paso a un pasillo donde tienes que correr a toda velocidad. Si la luz roja te alcanza la protagonista morirá.
Llegando al final del pasillo no intentes abrir la primera puerta, la salida se encuentra al final subiendo unos escalones. Tras ella se sucede un nuevo pasillo, corre hasta el final y saldrás al exterior. Esquiva a los monstruos y busca la única salida que hay. Más monstruos, si avanzas llegarás a una atracción del parque. A la izquierda hay una puerta metálica. Y frente a la entrada de la atracción verás otra puerta que no puede abrirse. Entra por la primera. Saldrás a una zona con monstruos, atraviésala y pasa por una puerta metálica a otro lugar del parque. Tiene un escenario, pero antes examina las filas de asientos porque en una de ellas puedes encontrar una CADENA. Después sube al escenario y recoge el ZAPATO ROJO. Regresa al lugar donde estaba la atracción. Ata un extremo de la cadena en la puerta que no se abre y el otro en la columna central de la atracción. Ve hacia la cabina de control y enciende el interruptor. La puerta se abrirá. Cuando pases, **Heather** volverá a ver a **Douglas**. Después entra por la puerta que hay frente a **Douglas** y llegarás a una zona con dos casetas. Entra primero en la del adivino, *Fortune Teller*. Lee unas notas sobre una silla para coger el CUADERNO DE DOUGLAS, una CABEZA DE MUÑECA y aprovecha para grabar partida en el SÍMBOLO. Finalmente sal y entra en la otra atracción. Verás dos estatuas y en los raíles unas fotos que te darán la pista de lo que tienes que hacer. Dale el ZAPATO ROJO a la muñeca de Cenicienta y la CABEZA DE MUÑECA a Blancanieves. Después entra por la puerta de la izquierda. En esta sección hallarás otra puerta que te conduce a una nueva zona. Avanza y llegarás a ver un puesto de comida y bebida. En su mostrador hay unas notas del padre de **Heather**. Inspecciona la zona y comprobarás que sólo hay una salida a través de una verja metálica. Detrás se encuentra un parque y la atracción del tiovivo. Sube y comenzará el combate contra otro monstruo. En primer lugar lee la nota que hay en el único caballo que no se mueve. Después emplea la *Katana* para liquidar al resto de caballos. Después aparecerá el *alter-ego* de **Heather**. La mejor arma es la Escopeta, combinándola en los ataques a corta distancia con la *Katana*. Tras cuatro apariciones, el monstruo desaparecerá y podrás abandonar el tiovivo a través de un túnel que lleva a una puerta. Detrás de ésta hay un pasillo con inscripciones en las paredes y una escalera al final.

LA IGLESIA

Finalmente llegarás a la iglesia y tendrá lugar una escena con **Claudia**. En el altar hay un SÍMBOLO para grabar partida y en la parte de atrás una carta del tarot, OJO DE LA NOCHE. A la derecha del altar hay una puerta con dos faroles, entra. En una pared verás un dibujo, cógelo es el MAPA de la iglesia. Al lado está la puerta del confesionario. Entra y examina la ventanilla para escuchar una confesión, cuando ésta termina te darán dos opciones:
1.- Yo te perdono.
2.- No digas nada.
Es la única bifurcación que hay en el juego. Después abandona el confesionario y sigue el pasillo. Te encontrarás con una PUERTA que está cerrada, recuérdala porque no se distingue muy bien en el mapa y luego vas a tener que regresar para abrirla. Ahora entra por la otra puerta, te conduce a una sala con un monstruo, esquívalo y sal. Has llegado a un pasillo en forma de T. Primero entra en la puerta de la derecha, da paso a una habitación. Aquí coge la CINTA DE CASETE y lee unos papeles sobre la mesa. Abandona la estancia y abre la puerta izquierda para llegar a un corredor. En un lateral hay un cuadro de un ángel, examínalo, por ahora no puedes hacer nada más. Finalmente ve hacia la siguiente sala. Verás tres cuadros, inspecciónalos, y un gran SÍMBOLO para grabar partida. Después sal al pasillo y examina el cuadro del ángel varias veces probando diferentes posiciones y distancias. Al final **Heather** descubrirá algo y aparecerá la opción para moverlo dejando libre una puerta. El siguiente pasillo tiene otra entrada a un nuevo corredor con cinco puertas y un elevador. Sólo se abre la última que conduce a una biblioteca. Lee el libro que hay en la parte izquierda. Recoge la carta del tarot LUNA y aparecerá otra vez **Vincent**. Entonces **Heather** tomará automáticamente el libro LEYES MÍSTICAS. En otra estantería hay un libro sobre tarot que también puedes leer. Después baja en el ascensor. Estarás en un corredor con seis puertas. Entra primero en la puerta de la parte superior. Avanza y ve hacia la sala que hay en la parte inferior. Estarás en una habitación. En la cama hay un diario. Sal y entra por la otra puerta del pasillo. Llegarás a la morgue y en un cadáver puedes coger la carta del tarot EL COLGADO. Después entra por la puarta de la parte inferior. En el siguiente pasillo avanza rápidamente hasta la última puerta y entra. Ahora pasa por la primera puerta a la izquierda. Esquiva dos monstruos y accede al próximo pasillo. Camina lentamente y cuando la cámara tome una perspectiva aérea examina las huellas de sangre que aparecen misteriosamente en el suelo. **Heather** descubrirá una sala con una puerta que lleva a una habitación de hospital. En el libro coge la carta del tarot EL LOCO.
Retrocede hasta el pasillo donde te quedan por abrir dos puertas. La última te conducirá a la habitación de **Alessa**. Allí coge la LLAVE DE LATÓN y lee el bloc de notas. También puedes grabar partida en el SÍMBOLO. Con la llave sube a la puerta que había cerrada en la primera planta. Descubrirás un nuevo pasillo, la primera puerta conduce a una clase. El pupitre central tiene un texto grabado en la madera. Sal por la otra puerta de la clase al pasillo y accede a la primera habitación que aparece a la izquierda del mapa. Hay unas cartas y un radiocasete en el que puedes utilizar la CINTA para escuchar una reveladora conversación. La sala adyacente tiene la carta del tarot SACERDOTISA, una tarjeta de cumpleaños y el diario de **Claudia Wolf**. La última sala que te queda por visitar es un nido de monstruos. Ahora comprueba que tienes las cinco cartas del tarot y dirige tus pasos hacia el sótano, a la habitación de **Alessa**. Lee el libro sobre la cama, tiene las pistas para colocar las cartas en la puerta. Es una cuadrícula de tres por tres. Tienes que colocarlas en el siguiente orden. En la fila izquierda, en la parte superior, EL OJO DE LA NOCHE. Debajo la SACERDOTISA. Deja la fila del medio vacía y en el hueco superior derecho coloca la LUNA y debajo EL LOCO. Finalmente, en el espacio intermedio de la fila inferior coloca EL COLGADO. Si lo has hecho correctamente la puerta se abrirá. Es un buen momento para grabar partida porque se acerca el final. Cuando entres sigue el largo pasillo descendente hasta llegar a una gran puerta.
Entonces verás una larga secuencia. Cuando ésta termine tan sólo tienes que utilizar el COLGANTE que le regaló **Harry** a **Heather**. Nueva escena y después salta con la chica al hueco que se ha abierto en el suelo. Ahora te encuentras en la guarida del último engendro del juego. Equipa el chaleco antibalas y la pistola. No te coloques muy cerca para evitar sus ataques y esquivar mejor el fuego que lanza.
Cuando termines con él accederás a la secuencia final del juego. Pero espera hasta el final de los créditos para grabar partida, apuntar las contraseñas para trajes nuevos y descubrir qué arma oculta has conseguido, como el Lanzallamas o el Sable Brillante (aparecerán en algún lugar del juego).



PROEIN y **PlayStation 2 Revista Oficial**, te quieren acercar el mundo de los superhéroes. Te proponemos participar en un concurso en el que podrás conseguir uno de los 10 packs que sorteamos, compuestos por un juego **X-Men 2: La Venganza De Lobezno**, un DVD de la película **X-Men 1.5**, una camiseta y un original disco volador (frisbee). Contesta a esta sencilla pregunta y manda tu SMS antes del **19 de junio.**

¿De qué material están hechas las garras de Lobezno?

A) Látex **B**) Adamantium **C**) Argamasa rústica

CONCURSO «X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra PS2R01, **espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 A.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de junio.

GUIA COMPLETA

Desde el momento de su nacimiento, Jennifer Tate siempre sospechó que era diferente al resto. Lo que nunca podía imaginar es que acabaría convirtiéndose en la última esperanza para la salvación de toda la humanidad.

por << Dani3po >>

PRIMAL



SOLUM

Tras la impactante secuencia de introducción, en la que serás testigo del rapto de **Lewis** y el ataque a **Jennifer**, **Scree** te sacará de tu estado de coma y te llevará al mundo de **Primal**. Tu destino será el *Nexus*, una especie de distribuidor de energía que une las cuatro zonas de que consta. Aquí lo único que tienes que hacer es seguir a tu compañero hasta la fisura astral (esa especie de portal circular) que te llevará a *Solum*, el primero de esos cuatro territorios. *Solum* es un paraje inhóspito, donde no llega la luz del Sol y el invierno es eterno. Está habitado por los *Ferai*, una raza de cazadores fuerte y noble. Nada más llegar te encontrarás con una puerta por la que no podrás pasar, ya que unos soldados de esta especie la custodian. Así pues, deberás encontrar otra ruta. Al Sureste (SE) hallarás una cueva, pero **Jen** se negará a pasar por los seres que la habitan. Toma el control de **Scree** y atraviesa esa cueva. Sal de nuevo al exterior y entra en la siguiente. Allí toma una antorcha ardiendo y vuelve a donde están las criaturas. Enciende con la antorcha el pebetero y reúnete con **Jen**, que ahora podrá avanzar sin temor a ser atacada. Sigue el camino y verás una construcción de piedra con una puerta cerrada. **Scree** te enseñará cómo escalar este tipo de paredes. Cuando llegues al otro lado con la gárgola ábrele la puerta a **Jen** y continúa avanzando. Abre la gran puerta con la ayuda de **Scree** y estarás en la villa *Ferai*. Aquí conocerás a **Herne**, rey de los *Ferai*. Te pedirá que encuentres a su hijo desaparecido **Jared** y te dará un cuchillo con el que podrás de momento defenderte. Al otro lado de la zona hay un pozo por el que **Scree** puede bajar para llegar, si sigues adelante, a la ciudad. Para permitir que **Jen** llegue también a esta zona, deberás derribar un viejo árbol que se encuentra cerca de la cascada. Cuando lo hayas hecho, toma el control de la joven y atraviesa el precario puente. Una vez juntos, sube por las escaleras y encontrarás una pequeña torre con la puerta cerrada. Si continúas por su fachada verás una pequeña abertura por la **que** Jen puede deslizarse. Entra y ábrele la puerta a tu compañero. Baja por las escaleras hasta encontrarte a un grupo de *Ferais*. Tras la escena dirígete a la cascada cercana y sube por el camino que la rodea. Al final encontrarás un muro muy debilitado. Para derribarlo, haz que **Scree** agarre la rueda de piedra y la deje caer desde lo alto de la





COOPERANDO
En muchos momentos de la aventura **Jennifer** y **Scree** deberán unir sus fuerzas para, por ejemplo, abrir uno de los muchos portones que les separan de su objetivo. El trabajo en equipo es la clave de la mayoría de los *puzzles* de ***Primal***.











rampa. Continúa y llegarás a la cabaña de **Jared**. En un lado encontrarás uno de sus cuernos. Tras la escena sigue por el Norte (N) hasta una puerta que **Jen** y **Scree** pueden abrir. En la siguiente zona los dos personajes tienen que tomar diferentes rutas. **Jen** deberá deslizarse por el saliente que rodea el abismo, mientras que **Scree** tendrá que bajar y volver a subir por la pared. Avanza un poco más y llegarás al puente que lleva a la capital *Ferai*. Avanza por él y tendrá lugar una escena con la reina. Tras ella comprobarás que las puertas de la ciudad se encuentran cerradas. Para entrar **Jen** tendrá que deslizarse por un saliente a la izquierda y **Scree** atravesar el hueco escalando por la pared. Entra por la abertura en el muro. Sal y te encontrarás en el barrio pobre. Dirígete al Suroeste (SW) del mapa y entra en la siguiente zona. Sube por las escaleras que se encuentran justo antes de las que están bloqueadas. Entra en la casa, escala en bloque y salta a la siguiente vivienda. Baja las escaleras y rompe los barriles para acceder a la salida. Sube las escaleras en la siguiente zona y sal de la casa. Agáchate para poder avanzar por la abertura en la pared y te encontrarás en una nueva parte de la ciudad. Avanza hasta llegar al Gran Templo. Encuentra las piedras que hacen falta para que **Scree** posea la esatua y, una vez que lo haya hecho, ilumina la puerta para que se abra. Una vez dentro tendrá lugar una escena con **Herne** en la que conseguirás la transformación en *Ferai*. Ve a la parte trasera del templo y podrás saltar la puerta y llegar al otro lado. Déjate caer y activa la palanca para que **Scree** pueda seguir avanzando. Continúa por el camino hasta las tierras de caza. Llega al campamento de los *Ferai* y, tras la escena, dirígete al Sur (S) hasta una nueva zona que lleva a la Necrópolis. Para abrir la puerta, usa la antorcha en la estatua y haz que **Scree** la posea. Sin embargo, observarás que falta una gema necesaria para que se abra. Vuelve al campamento de los *Ferai* y te la dará el jefe de la tribu. Colócala en la puerta de la construcción y podrás acceder al interior. Baja por las escaleras y toma el camino Oeste (W). Sigue el corredor de las celdas. En la última se encuentra **Jared**, el heredero. Te explicará la situación en palacio y te pedirá que encuentres una llave por él. Usa la fisura astral más cercana para llegar al Gran Templo. Haz lo mismo que hicieron los guerreros *Ferai* en la escena que viste la primera vez que visitaste este lugar. Salta bajo tu nueva forma y abre la puerta para **Scree**. Sigue por la cocina y sal a la plaza. Dirígete al gran edificio con las puertas cerradadas en el Este (E) de la plaza y rodéalo para poder entrar. Continúa hasta una puerta donde deberás enseñar la insignia que te dio **Jared** para poder entrar. Avanza hacia el N hasta llegar a las alcantarillas. Para seguir adelante, **Jen** tendrá que escalar por las escaleras del S y deslizarse, mientras que **Scree** tan sólo debe ascender por el muro. Cuando ambos se encuentren en el otro lado, asciende por la escalera para llegar a la cárcel. Entra en una de las celdas y sube el bloque para llegar a la parte superior del complejo. Sal de nuevo al corredor y sube hasta llegar al Coliseo. Aparecerá **Belazhur**, lugarteniente de *Abaddon*. Para poder combatirle **Scree** deberá poseer la estatua de *Abdizur* y luchar contra él. Cuando huya utiliza de nuevo la estatua para abrir la puerta que permanece bloqueada. Avanza en dirección Este (E) por el patio y entra en la casa del N. Continúa por la casa hasta desembocar en un espacio abierto. Dirígete a los barracones cercanos. Avanza hacia el W. Para poder abrir la puerta en el puente, haz que **Jen** se deslice dentro de la estancia que contiene la palanca. Abre la puerta para **Scree** y ambos accionarán el mecanismo. Sigue por el N hasta la puerta de paso. Déjala a un lado, ya que está cerrada, y sigue hasta llegar a un puente roto. Como de costumbre, cada uno encontrará su camino para atravesarlo. Después avanza hacia el Nordeste (NE), a la salida de esta zona. Abre el portón con la ayuda de **Scree**. Baja las escaleras. Después llegarás a las cocinas. Atraviésalas y sigue el camino hasta la estatua de invocación. Tras la explicación de **Scree**, la gárgola tendrá que escalar la torre y entrar en ella. Baja hasta el piso inferior y notarás que en una zona el suelo es más débil. Pon los jarrones en esta zona hasta que el suelo ceda y encontrarás una cuerda. Sube de nuevo y utilízala para que **Jen** pueda subir. Avanza por los pasillos oscuros inferiores y abre el gran portón. Baja por las escaleras y entrarás en la sala del banquete. La puerta del final se abrirá sola. Avanza por ella y sigue por el N hasta la sala del trono. Hazte con la llave del trono y aparecerá la reina. Tras el combate podrás entrar en la habitación de **Jared** (la que tenía la puerta de un color diferente) con la nueva llave. Sigue por el pasaje. Llegarás al patio de **Devena**, la reina. Dirígete a la zona S y entra por la puerta siguiendo el pasillo que baja. Toma el camino E hasta las habitaciones reales. Consigue las llaves al final de la estancia. Vuelve sobre tus pasos y esta vez toma el otro camino, el Oeste (W). Abre el pequeño portón y sigue hasta la habitación donde se encuentra la fisura astral. Úsala para volver a la Necrópolis. Ahora deberás dirigirte a la zona de las celdas y entrar en la primera. Haz que **Scree** escale por la pared. Abre la puerta para que **Jen** pueda entrar y sigue hasta el final del pasaje, donde deberás usar la llave. A continuación, entra en la habitación y tendrá lugar el enfrentamiento final contra los guardas de la falsa **Devena**. Cuando hayas acabado con todos ellos verás el desenlace de este mundo y volverás de nuevo al *Nexus*.

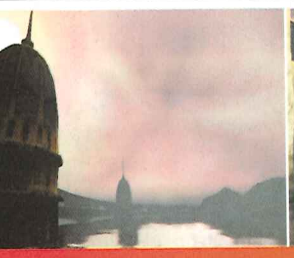
AQUIS

Tras el encuentro con **Arella** en el *Nexus*, llegarás al segundo de los reinos de **Primal**. Se trata de *Aquis*, un lugar sumergido donde habitan los *Undine*. **Jen** no sabe nadar, por lo que al comienzo tomarás el control de **Scree**. Lo primero que debes hacer es llegar al templo del centro. Avanza dejándote caer hasta que llegues a él. El *vortex* de su interior no te dejará subir. Busca el mecanismo que lo invierte y serás transportado arriba. Sigue subiendo las escaleras y te encontrarás con la reina. Tras la secuencia, deberás volver donde dejaste a **Jen** subiendo por los salientes hasta la superficie. Cuando llegues, la joven adquirirá la segunda de sus transformaciones que le permitirá desplazarse debajo del agua. Tu siguiente objetivo, una vez bajo la superficie acuática, es rescatar a la reina de su cautiverio. Tienes un tiempo limitado para hacerlo. Nada hacia el N a través del arco con las luces. Llegarás a la laguna. Busca una extraña estructura en forma de cabeza de pez. Cerca de ella hay una piedra de invocación que deberás utilizar para llamar a **Scree** (este mecanismo será muy utilizado durante tu estancia en *Aquis*). Haz que la gárgola posea la estatua del pez y así podrás abrirla. Dentro se esconde el mecanismo que liberará a la reina. Síguela hasta la entrada del complejo de purificación de agua. Tu misión será volver a ponerlo en funcionamiento. Avanza por el túnel hasta las cavernas sumergidas que siguen. Continúa por el SE pasando por las plantas con tentáculos hasta llegar a la sala de los ingenieros. Presiona el botón para abrir una puerta en la parte SW de la zona. Entra por ella. Para activar la estación de bombeo necesitarás realinear unos engranajes. Ve a la plataforma en la superficie del lado NE. Sal del agua, sube y vuelve a sumergirte al otro lado. Encontrarás una válvula. Gírala hasta



DEBAJO DEL MAR
En el mundo de *Aquis* podrás convertirte en un híbrido de *Undine*. Bajo esta forma podrás respirar debajo del agua y nadar a grandes velocidades si pulsas el botón Círculo.













que el primer engranaje se coloque correctamente. Vuelve a la zona anterior y haz lo mismo con la válvula que se encuentra en la plataforma que está al SW. Cuando los dos engranajes estén alineados, vuelve a la entrada y gira la válvula del fondo. La estación habrá vuelto a la vida. Ahora tendrás que hacer lo mismo con todas las subestaciones. Vuelve a la zona de la sala de los ingenieros. No entres en ella, esta vez presiona el interruptor para abrir la puerta cercana y haz que **Scree** entre por ella (para que aparezca tu compañero utiliza la piedra de invocación más cercana). Haz que avance hasta que se encuentre con una roca que puede mover. Hazlo y desaparecerá la corriente que impedía a **Jen** avanzar. Utiliza la fisura astral para volver a la laguna del templo. Dirígete a la entrada de la subestación en el lado Noroeste (NW). Abre la puerta y gira la válvula para activarla. Sal de la zona y dirígete a la laguna de la presa. Dirígete a la siguiente subestación, que se encuentra en el lado SE. Verás que la entrada está obstruida. Para poder penetrar en ella deberás subir a la superficie por la zona N y encontrarás un túnel que te conducirá directamente a su interior. Ponla en funcionamiento como hiciste con las otras y luego dirígete a la fisura astral del N. Vuelve a la playa, sumérgete y dirígete a la zona circular en el lado NW. Presiona el interruptor para abrir la puerta. Sigue nadando y da un empujón a la puerta para abrirla. Sube por la escalera y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Haz que entre por el túnel hasta llegar a la corriente de agua. Utiliza la roca para bloquearla. Ahora **Jen** puede avanzar por el pasaje. Sigue hasta encontrarte con el ingeniero y habla con él. Abre la puerta pulsando el interruptor que se encuentra en lo alto de la torre. Vuelve y entra por ella. De nuevo te encontrarás con una corriente, así que utiliza a **Scree** para avanzar. Llega hasta el final de la zona y gira la válvula para abrir la sala de control. Coge el trozo de escotilla y gira la válvula para poner en marcha el mecanismo. Vuelve a donde se encontraba el ingeniero y usa la parte que has encontrado. Mueve la palanca para liberarle y activa la subestación. Vuelve a la zona de la fisura astral y abre la última puerta. Avanza por el pasaje y serás atrapado por un desprendimiento de rocas. Abre la puerta del SW y sal del pozo. Sigue hacia el S y nada dentro de la piscina. Sal por el W, sigue el pasaje y baja los peldaños hasta una piedra de invocación desde la que podrás llamar a **Scree**. Sube por la escalera y, en la zona superior, mueve la palanca para abrir la puerta y sigue por el SE. En el fondo hay una cabeza de pez que **Scree** podrá poseer. Abre su boca para que la piscina se llene. Cuando se haya completado el proceso, dirígete a la última subestación de bombeo. Llama a **Scree** en la zona de la fisura astral. Abre la puerta del NW y entra en la torre de purificación. Tendrás que enfrentarte al rey, que aparentemente es inmortal. Para acabar con él, **Scree** tendrá que girar todas las válvulas mientras **Jen** le distrae. Cuando hayas terminado con él, asciende y sube por las escaleras. Llama a **Scree** para que escale la pared y sigue hacia arriba. Cuando llegue a lo más alto, utiliza la llave para poner en funcionamiento todo el complejo. Tu misión en este mundo ha llegado a su fin.

AETHA

Tras tu consabida visita al *Nexus*, entrarás en el tercero de los mundos que visitarás en esta aventura. Se trata de *Aetha*, una lluviosa zona comprendida entre grandes montañas. Para empezar, sube con **Scree** alrededor de la puerta y mueve la palanca para que **Jen** pueda pasar. Haz que la gárgola lance una cuerda y así ambos podréis descender. Sigue la plataforma alrededor de la vivienda, entra en ella y abre la puerta. Sigue hasta el pueblo. Entra en la casa, sube por las escaleras y sal por la puerta N. Sigue por el patio, gira al E y entra en la casa. Sal por la puerta y llegarás a la parte superior del pueblo. Continúa por la plataforma hasta la plaza. Tras la secuencia, sigue al personaje hasta el sótano. Tira del mecanismo del barril para que de comienzo otra escena. Después avanza hacia el S por el camino que lleva al castillo. Avanza por el puente y sube las escaleras. Tras la escena, entra en el cementerio. Sube por las escaleras y se te encargará la misión de enterrar al duque. Sube y sigue por el edificio. Utiliza la forma *Ferai* de **Jen** para saltar al interior. Deposita el cuerpo del duque en su tumba. Tu siguiente objetivo será encontrar una espada y agua bendita. Vuelve sobre tus pasos a la zona inferior del pueblo. El pozo está roto, pero **Scree** puede bajar a por el agua que necesitas. Sigue al capitán a la plaza y lucha para conseguir la espada. Tras la secuencia, adquirirás la forma correspondiente a este mundo. Dirígete al castillo. Mueve la palanca y utiliza tu nuevo poder para llegar a la puerta antes de que se cierre. Sigue por el agua y utiliza la forma *Undine* para llegar a las mazmorras. Sal y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Sigue por el N hasta la siguiente zona. Lleva a **Jen** a través de los espacios en las barras del sótano. Toma el agujero del suelo. Baja y atraviesa el arco. Nada en la celda con la luz, sal de ella y continúa por el E y luego hacia el S. En la siguiente zona, la puerta de la celda tiene una abertura por la que **Jen** puede entrar. Sigue el pasaje y mueve la palanca para que se abra una puerta por la que **Scree** puede avanzar. Sigue hasta la cámara de las jaulas. Para resolver este complejo *puzzle* primero **Scree** deberá subir por la pared hasta llegar a las palancas. Éstas mueven las jaulas hacia adelante, atrás, arriba y abajo. Nombraré las jaulas de 1 a 8 empezando por la que está más al S. Tras el número de la jaula, indicará la acción a realizar con la palanca correspondiente de la siguiente manera: I (Izquierda), D (Derecha), A (hacerla avanzar), R (hacerla retroceder) Primero salta con **Jen** hasta la jaula rota en el agua. 1A, I, I, Sube, 1R, D, D, 2R, R, Sube, 2R, R, 3A, D, D, Baja, 3I, 4R, R, D, Salta, 5R, R, Sube, 5A, Salta, 7R, R, D, Baja, 7A,



Vigin Play, Wanadoo y **PlayStation 2 Revista Oficial**, te descubren una maravillosa aventura mitológica para **PS2**. Si quieres ponerte en la piel de **Rygar**, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de junio. De esta forma entrarás en el sorteo de uno de estos 20 juegos completos promocionales y 20 yo-yos **Diskarmor** de **Rygar.**

¿En qué año apareció la máquina recreativa de Rygar?

A) 1986 **B**) 1969 **C**) 1977

CONCURSO «RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 A.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de junio.











Sube, 8A, sigue por el saliente. Una vez realizado este rompecabezas haz que **Scree** baje y se reúna con **Jen**. Sigue el pasaje del S y llegarás a una habitación con una palanca y una puerta que deberás atravesar a toda prisa con tus nuevos poderes. Cuando estés al otro lado llama a **Scree** con la piedra de invocación y sigue hasta la cámara de torturas. Tras la escena hazte con la llave de uno de los guardias. Utilízala en la puerta cerrada del lado SW. Sigue el pasillo y sube por las escaleras hasta la fisura astral. Con tu nuevo aliado abandona la zona por el portón que encontrarás un poco más adelante. En la siguiente zona de celdas, al bajar a la parte inferior, uno de los guardias dejará caer una llave. Hazte con ella y vuelve a subir para abrir la puerta a cualquiera de los dos pasillos exteriores. Cuando llegues a la estatua haz que **Scree** la posea y rompa la puerta para poder avanzar. Sigue atravesando las puertas dobles y subiendo por las escaleras. Al final de ellas **Jen** será capturada. Para liberarla, entra en el patio. Sube por las escaleras del lado S y entra en la biblioteca. Abre la puerta y sube por las escaleras hasta que veas un busto. Empújalo y se abrirá un túnel. Entra por él y sigue por las escaleras del lado NE. Entra por la puerta y tendrá lugar una escena con **Elizabeth**. Sigue por el SE a través de la puerta hasta el balcón y entra por otra puerta. Sigue por donde el agua gotea. Sube y atraviesa la ventana para llegar a la torre. Baja unos escalones y luego sube hasta la parte más alta. Ve a la cámara de los pinchos y libera a **Jen**. Baja las escaleras de nuevo con los dos personajes hasta llegar a la sala de baile. Vuelve al patio y toma la puerta SE. Rodea el balcón y abre las dobles puertas hasta la sala del banquete. Sigue por las escaleras y sube hasta las habitaciones de los condes. Entra en la habitación cercana para que tenga lugar una escena. Una vez vestida, dirígete a la entrada del balcón en el patio y sigue hasta la puerta del salón de baile. Coge la llave y vuelve a las habitaciones para cambiarte. Aparecerás en la torre. Debes llegar a la máquina de la sangre. Baja las escaleras y sigue el corredor NW. Baja de nuevo y consigue la llave de un guardia. Vuelve a la sala del banquete. Sigue bajando por el corredor hasta la zona central donde se encuentra el laberinto. Debes conseguir la llave de esta zona de **Elizabeth**. Vuelve por el NE hasta la fisura astral y luego al ala W. Entra en la biblioteca y abre la puerta custodiada con la llave que conseguiste. Sube por las escaleras y llegarás a tu objetivo. Ahora que tienes acceso vuelve al laberinto. La forma más sencilla de cruzarlo es hacer que **Scree** posea la cabeza de piedra; de este modo tendrás una visión general de la estructura del mismo. Necesitarás activar los interruptores para que se abra el camino del centro. Cuando lo hayas hecho atraviesa las puertas dobles y baja las escaleras continuando hacia el NE. Tendrá lugar una escena y, tras ella, dará comienzo el enfrentamiento final de este mundo. La única complicación que surgirá en tu batalla contra **Raum** son los rayos de energía que lanza. Para evitarlos utiliza el poder de esta zona (con el botón Círculo). Cuando hayas acabado con él, volverás al *Nexus* una vez más.

VOLCA

Tras las últimas revelaciones en el *Nexus*, **Jen** y **Scree** se dirigen al cuarto y último mundo de **Primal**. *Volca* es un universo dominado por el fuego. Tu primer paso aquí será entrar en el volcán. Sube las escaleras. Después baja cualquiera de las que aparecen y lanza con **Scree** una cuerda para **Jen**. Ambos deberán seguir sobre la puerta y utilizar otra cuerda. Cuando llegues a la parte inferior utiliza una antorcha para encender los pebeteros y la puerta se abrirá. Sigue avanzando y tendrá lugar una escena en la que conseguirás la cuarta transformación de **Jen**, el *Djinn* (para los que no hayan visto el filme *Muertos Del Pasado*, se trata de un antiguo demonio del fuego). Enciende más pebeteros y sigue por la puerta trasera. Sigue el pasillo hasta llegar a la fisura astral. Avanza hasta el cáliz de *Sut* y continúa al SW. Abre las dobles puertas y sigue por el pasaje hasta llegar al *puzzle* del agua. Cambia a la forma *Undine* y sumérgete. Nada hacia el W y sal del agua. Gira la válvula y vuelve al líquido elemento. Nada hacia el S, sal de nuevo, sube y gira otra válvula. La puerta antes cerrada, se abrirá. Atraviésala y deja pasar a **Scree**. Gira otro mecanismo y vuelve a la sala anterior. Nada hacia el SW y gira la última válvula, con lo que se abrirá la puerta definitiva. Haz que **Scree** escale hasta llegar a ella. Posee con la gárgola la estatua que encontrarás para operar la palanca y que hará surgir un trozo del puente. Vuelve con **Jen** a la primera piscina y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Vuelve al pasillo de piedra y sigue hacia el E. Coge una antorcha y haz que **Scree** escale hacia el saliente del muro del E y que lance una cuerda para **Jen**. Enciende los pebeteros y entra. Ve al S y baja por la rampa. Encontrarás una puerta que deberás pasar usando tus poderes conseguidos en *Aetha* en el momento en el que aparezca el hueco. En el otro lado hay una válvula que debes girar para que **Scree** pueda pasar. Sigue hasta la siguiente estatua y utiliza la misma técnica para completar el puente. Vuelve sobre tus pasos y atraviésalo. Sigue bajando por los escalones y continúa hasta llegar a las habitaciones reales. Encontrarás otra puerta que deberás pasar con tus poderes *Wraith* para luego permitir a **Scree** el paso. Una vez dentro, **Jen** caerá en el foso. Con **Scree** continúa hasta la siguiente sala y posee la estatua para abrir la boca que desbloquea la puerta. Después coloca el pedestal del centro de la habitación en el interruptor del suelo más al N. Sube por el muro N y coge la antorcha. Mueve el pedestal al lado S y haz lo mismo. Enciende los pebeteros de la puerta SE y entra por ella. Gira la válvula que encontrarás para que se llenen los de la puerta más grande. Enciéndelos y atraviésala. Sigue el pasillo hasta la siguiente zona. Sube por la pared SW y avanza hasta la estatua. Poséela y cierra la boca. Sigue por el agujero detrás de la estatua hasta el depósito ahora vacío y de nuevo por otro agujero hasta la sala de las tuberías. Sube por el muro S entre las dos columnas. Sigue por el W sobre la estatua, desciende y cruza la tubería. Sigue por la siguiente y escala el muro NE hacia el E. Continúa por los tubos hasta llegar a una válvula. Gírala para abrir la escotilla. Vuelve y baja por ella. Sigue por las tuberías brillantes y desciende al agua. Empuja la parrilla hacia el N y baja hasta el templo. Sube los escalones y tendrá lugar una escena. Sal del templo por el S y entra en el pasaje. Ve hacia el S y luego por el W a través del templo de lava. Después de la escena tendrás que luchar contra **Jennifer**. Utiliza las estatuas que hay en la zona para ello. Tras la pelea vuelve al templo y tendrá lugar otra secuencia. Sal por la puerta que se ha abierto. Posee la estatua que encontrarás al final y cierra la boca. Sigue por el NW hasta la nueva zona. Sigue el pasaje y llegarás a las cascadas de lava. Haz que **Scree** escale el muro S y llegue al otro lado. Posee la estatua y haz lo de siempre. Con **Jen** deberás deslizarte por el saliente y después atravesar el puente que acaba de crearse. Sal por las dobles puertas. Enciende el pebetero al N para abrir la puerta. Sigue por ella hasta llegar a otra cerrada. Los pebeteros que la activan están sobre ella, así que **Scree** deberá escalar para poder encenderlos. Sigue por el camino hasta llegar al santuario. Las puertas del S están cerradas. Para abrirlas deberás hacer lo que sigue. Sube por las escaleras del lado SW. Sigue hasta el borde de la plataforma y lanza una cuerda para que **Jen** pueda bajar. Acto seguido **Scree** deberá llegar al otro lado escalando el muro, mientras que **Jen** tendrá que deslizarse por el





PIEDRAS MÁGICAS
Hay dos tipos de rocas con poderes: unas servirán para rellenar la vida de **Jennifer** y otras serán utilizadas para poseer las estatuas que encuentres.



ESCALAR
Scree podrá encaramarse a las paredes enladrilladas y trepar por ellas. Esta habilidad es fundamental para superar muchos de los escollos que presenta el juego.











saliente. Encontrarás un salto que deberás realizar bajo la forma *Ferai*. Sube por el muro W con **Scree** y tiende una cuerda para **Jennifer**. Después, ambos tendrán que girar la válvula para que se llene el contenedor de aceite y bajar para encenderlo. Vuelve sobre tus pasos y abandona la zona. Regresa sobre tus pasos a la sala principal y sube por las escaleras del SE. En la siguiente sala verás un pedestal. Colócalo sobre el interruptor del suelo. Con **Jen** salta bajo la forma *Ferai* en la parte W de la sala y ponte sobre otro interruptor. Lleva a **Scree** a través de la puerta a la siguiente sección y lleva el pedestal a la puerta para impedir que se cierre del todo. Haz que **Jen** descienda y ambos deberán pasar por la puerta. Enciende la llama y después ve al W a través del conducto central. Con **Scree** tiende una cuerda y desciende por ella. Sigue el pasaje bajando los escalones hasta llegar a la válvula. Gírala para llenar los pebeteros con aceite. Ahora con **Scree** debes volver a la sala principal y encenderlos. Sube por las escaleras y dirígete al conducto central. Haz que la gárgola tienda una cuerda en el lado SW del saliente para que **Jen** baje por ella. Posee la estatua enfrente del encendedor para llegar hasta él y hacer surgir la llama. Vuelve a la sala principal y atraviesa la última puerta yendo hacia el W. Llegarás a una gran sala circular. Para que se abra la puerta que te dejará avanzar, escala con **Scree** los muros a cada lado de la estatua que encontrarás y enciende los pebeteros que reposan arriba. Una vez abierta, cruza la puerta y baja las escaleras. Sigue descendiendo y llegarás a la sala de los dioses. Cuando estés dentro, ve al E de la piedra de invocación. Haz que **Scree** lance una cuerda en el lado S del saliente y baja con **Jen**. Cambia a **Scree** y haz que descienda la parte N de la plataforma de entrada. Cuando llegues a la gran plataforma central, encuentra y usa la soga. Ve al E de esta plataforma y lanza otra cuerda. De nuevo con **Jen** salta a la punta que forma parte de la estatua. Camina por ella hasta la plataforma E y colócate en el lado S de la misma. Déjate caer en las piedras y camina por la cuerda. Asciende y después haz que **Scree** baje por las rocas a la plataforma E para operar la cuerda como antes. Vuelve con la gárgola a la plataforma central mediante la piedra de invocación y sigue bajando por el lado S, yendo a través de las piedras a la plataforma W. Haz lo propio con la soga y cambia el control a **Jen**. Camina al lado N de la plataforma central y deslízate por su parte trasera. Salta bajo la forma *Ferai* al saliente y sube a la plataforma. Saca a **Scree** para acabar con la última cuerda. Haz que **Jen** regrese por donde vino y llama a **Scree** utilizando la piedra de invocación. Haz que posea la gran estatua y despeja el camino. Tiende una cuerda para **Jennifer** y haz que ambos continúen. Abre la puerta y sigue a través de las explosiones de lava. Al final tendrás que encender los pebeteros para que se abra la puerta y luego realizar la misma operación con otra. Acto seguido te espera la batalla contra **Goliath**. Para enviarle al infierno debes apagar todas las luces. Las hay de tres tamaños: las pequeñas, las puedes lanzar por el borde; las medianas, las puedes empujar; y las grandes. Para apagar estas últimas debes colocarte tras ellas y esperar a que **Goliath** dispare y las apague por ti. Cuando lo hayas hecho, sigue el pasaje de salida. Tras las secuencias volverás al *Nexus* y deberás enfrentarte a un viejo conocido en la batalla definitiva entre el bien y el mal. Tu ex-novio (pues supongo que el hecho de que sea el heraldo de las fuerzas del mal y desee destruir el universo será razón suficiente para que **Jen** decida romper con él) te atacará y tú deberás defenderte en cada una de las cuatro transformaciones que has conseguido. Después de la forma *Wraith*, le tocará el turno a **Scree** y se verá las caras con **Belazhur**. Además de atacarle, deberás hacerte con uno de los escudos del suelo. Cuando el malo te dispare el rayo de energía, protégete con él. Entre ataque y ataque deberás colocarte en uno de los puntos de energía que verás para dañar la máquina desde la que te golpea. Repite la operación las veces que sea necesario hasta destruirle. Entonces el control volverá a **Jen**, y bajo la forma de *Djinn* tendrás que terminar definitivamente con **Lewis**. Ya sólo te queda presenciar la secuencia final. Felicidades, ¡has salvado al mundo!

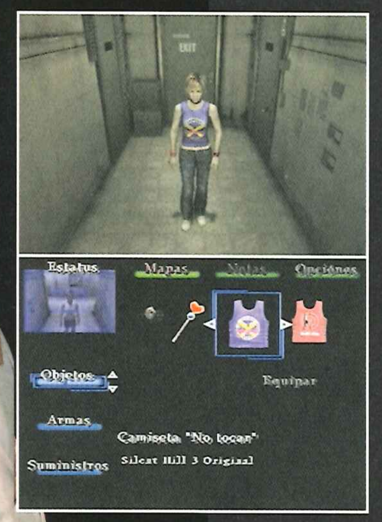
Leyenda: Puntos Cardinales

Norte: N	Sur: S
Este: E	Oeste: W
Nordeste: NE	Noroeste: NW
Sureste: SE	Suroeste: SW



por << Dani3po >>

SILENT HILL 3



■ **Nuevas indumentarias para Heather**
La última entrega de la saga de terror más famosa incluye unos extras muy jugosos para los que logren terminar el juego. Al acabar por primera vez aparecerá una opción donde deberás introducir las siguientes claves, siempre respetando las mayúsculas y minúsculas, para conseguir nuevos trajes con los que vestir a la protagonista del juego. Deberás equiparlos como si de un *item* se tratara.

■ **Camiseta roja**
Introduce **HappyBirthDay** en la máquina de escribir.

■ **Camiseta azul**
Introduce **PrincessHeart** en la máquina de escribir.

■ **Traje «Sailor Moon»**
Introduce **TOUCH_MY_HEART** en la máquina de escribir.
El mes que viene os ofreceremos la contraseña para lograr el traje de la **Revista Oficial** de **PS2**.



GUMBALL 3000

■ **Todos los vehículos**
Presiona L1, L1, Izquierda, Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, R2, Cuadrado, R2 en la pantalla del menú principal. El sonido de una sirena te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Todos los circuitos**
Presiona Abajo, Abajo, Abajo, L2, L2, Abajo, Derecha, R2, Cuadrado en la pantalla del menú principal.

■ **Todos los modos**
Presiona Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, L1, Abajo, R2, R2 en la pantalla del menú principal.

■ **Daño infinito**
Presiona L2, L2, R1, R2, Cuadrado, Arriba, Arriba, Cuadrado en la pantalla del menú principal.

■ **Tiempo infinito**
Presiona Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, L2, Arriba, Arriba, Cuadrado en la pantalla del menú principal.

■ **Todos los mapas**
Presiona Abajo, Abajo, Arriba, R2, R2, L1, R2, R2 Abajo, Cuadrado en la pantalla del menú principal.

TENCHU: LA IRA DEL CIELO



■ **Todos los personajes**
En la pantalla de título presiona L1, R2, L2, R1, Derecha, Izquierda, L3, R3.

■ **Todas las misiones**
En la pantalla de selección de nivel en el modo Historia presiona L1, R1, L2, R2, Derecha, Cuadrado, L3, R3.

■ **Todas las misiones multijugador**
En la pantalla de selección de nivel dentro del modo para varios jugadores presiona L1, R1, L2, R2, Derecha, Cuadrado, L3, R3.

■ **Todas las rutas**
En la pantalla de selección de nivel presiona R3, L3, R2, L2, R1, L1.

■ **Habilidades especiales**
Presiona *Start* para pausar el juego, mantén pulsados L1 y L2 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo. Suelta L1 y L2 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, R1, R2.

■ **Nivel secreto**
Presiona Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, X, X, X en la pantalla de título para acceder al nivel oculto de ***Tenchu: La Ira Del Cielo***.

BLOODRAYNE



■ **Modo Dios**
Introduce TRIASSASSINDONTDIE como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

■ **Recuperar vida**
Introduce LAMEYANKEEDONTFEED como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

■ **Llenar barra de cólera**
Introduce ANGRYXXXINSANEHOOKER como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

■ **Factor Tiempo**
Introduce NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

■ **Selección de nivel**
Introduce ONTHELEVEL como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego. Después vuelve al menú principal, ilumina la opción de *New Game* y presiona *Start* mientras mantienes pulsado *Select*. Aparecerá una lista con todos lo niveles del juego.

■ **Nivel secreto de Lousiana**
Introduce BRIMSTONEINTHEBAYOU como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

■ **Enemigos congelados**
Introduce DONTFARTONOSCAR como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.



DEF JAM VENDETTA



■ **Modo de trucos**
Selecciona el modo de batalla y elige cualquier tipo de encuentro. Introduce cualquier nombre en la pantalla de usuario. Mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 en la pantalla de selección de personaje y rápidamente introduce cualquiera de las siguientes combinaciones de botones para desbloquear al luchador correspondiente a cada uno de los trucos que aparecen a continuación.

■ **Arii**
Presiona rápidamente X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

■ **Briggs**
Presiona rápidamente X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo.

■ **Briggs 2**
Presiona rápidamente X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo.

■ **Carla**
Presiona rápidamente X, Cuadrado, X, X, X.

■ **Chukklez**
Presiona rápidamente Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo.

■ **Cruz**
Presiona rápidamente Círculo, Triángulo, X, X, Círculo.

■ **D-Mob**
Presiona rápidamente Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo.

■ **D-Mob 2**
Presiona rápidamente Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado.

BMX XXX



■ **Selección de nivel**
Introduce como código XXX RATED CHEAT en la pantalla de trucos.

■ **Selección de fase**
Introduce como código MASS HYSTERIA en la pantalla de trucos.

■ **Jugar como el Amish**
Introduce como código ELECTRICITYBAD en la pantalla de trucos.

■ **Todas las bicis**
Introduce como código 65 SWEET RIDES en la pantalla de trucos.

■ **Bicis del chico Amish**
Introduce como código AMISHBOY1699 en la pantalla de trucos.

■ **Bicis de Hellkitty**
Introduce como código HELLKITTY487 en la pantalla de trucos.



■ **Bicis de Itchi**
Introduce ITCHI594 como código en la pantalla de trucos.

■ **Bicis de Joyride**
Introduce como código JOYRIDE18 en la pantalla de trucos.

■ **Bicis de Karma**
Introduce como código KARMA311 en la pantalla de trucos.

■ **Bicis de Latey**
Introduce como código LATEY411 en la pantalla de trucos.

■ **Bicis de Manuel**
Introduce como código MANUEL415 en la pantalla de trucos.

MIDNIGHT CLUB II

■ **Modo de trucos**
Ilumina el modo de opciones en el menú principal. Pulsa Abajo para seleccionar el nombre, y después presiona Izquierda y Derecha hasta que aparezca el modo de trucos. Pulsa X y a continuación introduce cualquiera de los trucos que aparecen a continuación para desbloquear la opción correspondiente. Después selecciona Aceptar y pulsa de nuevo X.



■ **Todos los coches y circuitos**
Introduce **rimbuk** o **pennyThug** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Todos los vehículos**
Introduce **theCollector** o **nimbuk** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Todas las localizaciones**
Introduce **Globetrotter** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Control aéreo**
Introduce **carcrobatics** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Armas**
Introduce **immortal** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos. Una vez en carrera presiona L3 y R3 para disparar las armas.

■ **Todos los modos**
Introduce **dextran** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Nitros infinitos**
Introduce **greenLantern** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

■ **Sin daño**
Introduce **gladiator** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.



S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Las cuestiones sobre el futuro On-line de la máquina de Sony comienzan a disiparse con la multitudinaria prueba On-line de la que disfrutan unos 2.500 privilegiados y, por supuesto, con nuestro indispensable consultorio.

Final Fantasy X-2 en España

Hola, que sepáis que sois los mejores. Es la primera vez que compro un ejemplar de esta revista y me ha encantado. Quisiera preguntaros unas cosas:

1-. ¿Cuándo saldrá *Final Fantasy X* en edición *Platinum*?

2.- ¿Cuándo va a salir *Final Fantasy X-2*?

3.- ¿Cuál de estos dos juegos me recomendáis: *Splinter Cell* o la segunda parte de *Metal Gear Solid*?

4.- ¿Qué tal está la versión de *Los Sims* para **PlayStation 2**?

5.- ¿Se sabe algo de *Grand Theft Auto 4*?

Daniel, vía e-mail.

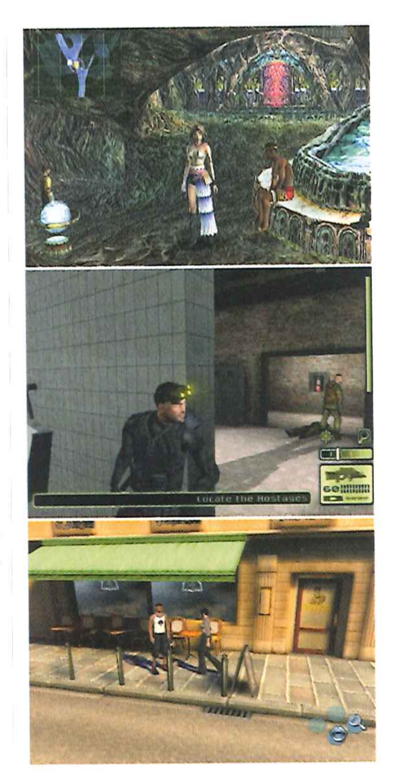
1.- Antes, uno de los requisitos indispensables era la venta de un determinado número de unidades pero, actualmente, la mayoría de los títulos aparecen por criterio de Sony o exigencias del mercado. Resulta lógico que un título como *Final Fantasy X* haya llegado a *Platinum. Está a la venta desde el pasado 16 de abril.*

2.- En Japón ha salido hace un par de meses. Hasta dentro de unas cuantas semanas no sabremos si algún día llegará a Estados Unidos y Europa (aunque parece lo más lógico). El próximo título de Square que aparecerá con seguridad en España será Unlimited Saga (que será distribuido por Infogrames).

3.- Ambos juegos son los mejores exponentes del género del Espionaje Táctico; mientras que Splinter Cell plantea un desarrollo más sosegado, con escenarios más interactivos y situaciones que requieren el uso más intensivo de nuestro «sentido táctico», *Metal Gear Solid 2* posee un argumento de lo más cinematográfico, el privilegio de ser la secuela del título que inventó su género y el sello inconfundible del prodigioso Hideo Kojima.

4.- Es tan buena como la versión de PC; incluye algún que otro añadido de las expansiones y un nuevo modo «Historia» denominado Lábrate Un Porvenir.





5.- Se sabe que Rockstar está desarrollándolo, pero está en pañales. La compañía no ha dicho nada sobre su desarrollo, personajes, vehículos o sistemas en los que saldrá.

Broken Sword 3

Hola, me llamo **Miguel** y me gustaría que me respondiérais a unas preguntas:

1.- Se escuchan muchos rumores sobre la fecha de lanzamiento de *Broken Sword 3* pero al parecer ninguno es cierto, ¿podríais decirme cuándo saldrá en **PS2**?

2.- ¿*Final Fantasy 12* será *On-line*?

3.- ¿Saldrá en **PS2** *Crazy Taxi 3*?

4.- ¿Saldrá otro juego de *Dragon Ball Z* para **PS2**?

Miguel, vía e-mail.

1.- Se llamará Broken Sword: The Sleeping Dragon, está creado por los mismos desarrolladores de las anteriores entregas, su desarrollo permite un control directo sobre el personaje protagonista y será lanzado por THQ a finales de este mismo año.

2.- No. Square, nada más lanzar en Japón Final Fantasy XI, confirmó que su siguiente entrega no se jugaría a través de Internet ni sería multijugador.

3.- Acclaim firmó un contrato con Sega para lanzar sus títulos de Dreamcast de más éxito en

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

PlayStation 2; ahora, a no ser que sea la propia Sega la que convierta *Crazy Taxi 3* a PS2, no podremos jugarlo en la consola de Sony.
4.- En el Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles será presentado un nuevo título protagonizado por Goku y compañía.

¿Resident Evil 4 en PS2?



Hola Play-adictos. Soy un poseedor de una **PS2** desde el verano del 2001... Ésta es la primera vez que escribo a una revista. Espero que me resolváis unas cuantas preguntas:
1.- Soy un fiel seguidor de la saga *Final Fantasy* y quería saber si *Final Fantasy XI* va a llegar a nuestro país una vez que el *pack On-line* esté a la venta.
2.- Hace un tiempo salió un maravilloso RPG para **PSone** llamado *Legend Of Dragoon*. ¿Se sabe algo sobre si van a sacar la segunda parte?
4.- ¿Qué se sabe de *Fear Effect 3: Inferno*? ¿Cuándo lo piensan sacar?
5.- He jugado a todos los *Resident Evil* aunque solo tengo el 2. ¿Cabe alguna posibilidad de que salgan *Resident Evil Zero* y *Resident Evil 4* en **PS2**?
6.- ¿Cuándo se van a estrenar en **España** las segundas partes de las pelis *Tomb Raider* y *Resident Evil*? Estoy ansioso por verlas.
7.- ¿Por qué el juego *Tomb Raider: EAO* se retrasa tanto?
Borja, vía e-mail.

1.- Poco después de la aparición del *kit* de conexión en Estados Unidos, Square ha lanzado su primer título *On-line* en su versión americana. Es posible que la compañía nipona esté considerando publicar el juego oficialmente en toda Europa.
2.- Las únicas sagas de RPG de Sony que han superado la barrera de los 32 *bits* han sido *Arc The Lad*, *Dark Cloud* y *Wild Arms*.
4.- Kronos, compañía que está desarrollando *FE: Inferno*, aún no ha confirmado una fecha de aparición, pero mantiene su promesa de lanzarlo antes de que termine el año.
5.- No. Nintendo ha hecho unas declaraciones recientemente sobre el acuerdo firmado con Capcom y ha confirmado que *REO* y *RE4* serán exclusivos para GameCube.
6.- *Resident Evil: Nemesis* no aparecerá hasta el 2004. La segunda entrega de Tomb Raider llegará a los cines americanos después del verano, pero aún no se sabe si se estrenará en España a la vez.
7.- Hace falta mucho tiempo para conseguir darle a un título protagonizado por Lara Croft un aspecto nuevo y original.

Cuotas de juegos On-line

Hola, ¿qué tal? Me llamo **Achraf** y antes de ir al grano, quisiera felicitaros por vuestra revista y saludar a los lectores. Ahora iré a por lo que he venido:
1.- Últimamente se están viendo muchas imágenes del esperado *Resident Evil On-line* para **PlayStation 2**, pero... ¿ésas imágenes son del juego o simples *intros*?
2.- ¿Llegará a tener unos gráficos similares a los del *Resident Evil Zero* de **GC**?
3.- ¿Qué más se sabe sobre el *FFXII* además del boceto que se vio?
4.- ¿Para jugar *On-line* en **PS2**, hay que pagar alguna cuota o sólo la de la compañía que suministra el servicio?
5.- Finalmente, los gráficos de *Silent Hill 3* son muy similares a los de *Resident Evil* para **GC**, ¿no?
Achraft Elimrani, vía e-mail.

1.- Todas las imágenes que se han visto de *Resident Evil Online* están sacadas del juego en acción.
2.- Aunque dudamos que su calidad gráfica llegue al nivel del *RE* de GC, *Resident Evil Online* tendrá también todos sus gráficos generados en 3D.
3.- Tan sólo se sabe que seguirá las pautas clásicas de la saga, dejando de lado todo tipo de posibilidades *On-line* y multijugador.
4.- Por ahora, todos los juegos que están preparados para salir al mercado español, se jugarán sin pagar cuotas, tan sólo la del ISP que suministra la conexión a Internet.
5.- Comparten el renderizado en tiempo real por la consola, pero su estética, aunque en ambos casos tiene el cometido de atemorizar al jugador, es completamente diferente.





La carta del mes



Soy uno de los afortunados que ya pueden disfrutar de *SOCOM* en versión *On-line*. Afortunado no sólo por haber sido seleccionado como *beta tester*, sino porque no he sufrido los problemas de distribución que han hecho que mucha gente aún no pueda disfrutar de su *kit*. El CD de instalación me dio algunos quebraderos de cabeza y, por lo que tengo entendido, no soy el único que los ha sufrido. Al final pude configurar mi conexión a **Internet** y ahora me funciona sin problemas. Aunque los españoles aún no podemos disfrutar de una sala propia (por incompatibilidad de los servidores con nuestra «eñe»), la «EU WEST» ya ha sido escenario de múltiples enfrentamientos entre terroristas y *Seals* de nuestro país. De momento, la falta de práctica y, en mayor medida, de cooperación entre los miembros de cada grupo hacen que las partidas no lleguen todavía al nivel de una buena sesión de *Counter Strike*. Bien es cierto que está habiendo problemas con los *Headsets* que, según he leído en el foro, no siempre funcionan por un problema con los puertos y que para muchos usuarios es la primera toma de contacto con un juego *On-line*. De todos modos, en mi opinión algunos escenarios resultan demasiado amplios, lo que muchas veces alarga innecesariamente las partidas porque los jugadores simplemente «no se encuentran». Otro tema que me gustaría señalar es lo poco apropiado que me parece el horario elegido para las partidas supervisadas por los administradores: han marcado tres miércoles seguidos de nueve a diez de la noche (por cierto, que para aumentar la confusión el administrador del foro nos informa de los horarios en *BritiSh Time*, una hora menos que la local). Hasta ahí todo bien, pero podían haber tenido en cuenta que dos de esas noches coinciden con los partidos de ida y vuelta de semifinales de la *Champions* del Real Madrid... y una cosa es que seamos *beta testers* y otra cosa es que nos vayamos a perder los goles de **Ronaldo**... por cierto, ¿para cuándo un *Pro Evolution On-line*?
The Oracle, vía e-mail.



Aunque algunos usuarios han tenido algún que otro problema para recibir su *kit* de conexión a **Internet**, la fase de prueba *On-line* con *SOCOM* está resultando ser todo un éxito. Con títulos como *Midnight Club II*, *Resident Evil Online* o *Final Fantasy XI*, el futuro *On-line* de **PlayStation 2** se presenta de lo más apetitoso.

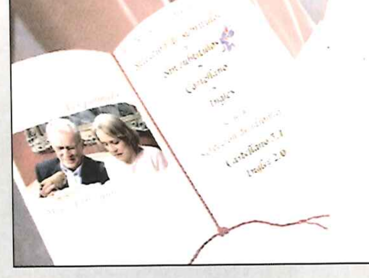
Aunque ha estado totalmenta a la altura de las expectativas (en algunos aspectos las ha superado), ***Enter The Matrix*** finalmente no tendrá sus voces dobladas al castellano, algo que teniendo en cuenta el origen de su argumento y desarrollo se hacía prácticamente indispensable.



MUERE OTRO DÍA 007

Dos de los guiños a las películas clásicas de Bond: Brosnan jugando con el zapato de Rosa Klebb (Desde Rusia Con Amor) y Halle Berry sufriendo tortura a lo Goldfinger.

Mi Gran Boda Griega





Una chica un poco más joven que Bridget Jones se enfrenta a la soltería pero en vez de en **Londres** en **Estados Unidos**. Lo difícil de Toula (**Nia Vardalos**) es tener que compaginar **Chicago** con una familia que se aferra en demasía a sus costumbres nativas griegas, con lo que la pobre está más amargada que el café. Menos mal que aparecerá el encantador Ian (**John Corbett**) y comenzará el espectáculo. Una comedia bien cuidada, y ya puede estarlo cuando uno de los que ponen el dinero es el oscarizado (y quién sabe si un día asprirante a la presidencia) **Tom Hanks**. Otro aliciente es el que fuera Chris en la serie *Doctor En Alaska* pero en formato cine. **I.G.**

John Corbett, novio de Bo Derek en la vida real, no protagonizará la comedia televisiva basada en la película.

Tom Hanks habla sobre la película por la que ha apostado sus «ahorrillos».



Una imagen del rodaje de la película.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Entre las entrevistas de los contenidos adicionales no sólo están las de los actores sino que para inflar las posibilidades se incluye una con el propio **Tom Hanks**. Por supuesto las escenas del rodaje y fichas técnicas. No hay escenas inéditas... puede que sea porque algún secreto de argumento se desvele en una serie secuela que se está grabando.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano en 5.1 e inglés en Dolby Surround.

Subtítulos: inglés y castellano.

TIPO DE DVD: DVD9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

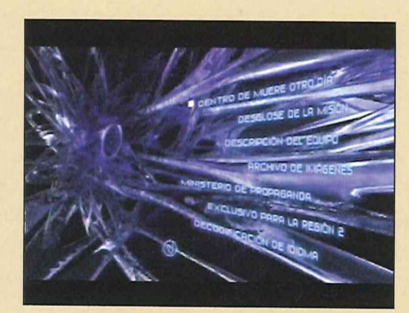
El encanto de esta película para muchas mujeres sin duda radicará en que en esta ocasión la protagonista, antes de cuidarse un poquito, resulta realmente «fea» y no simplementente «poco exhuberante». De hecho, una vez hecha la transformación **Nia Vardalos** recuerda más a una actriz británica que a una estrella salida del rutilante **Hollywood**.





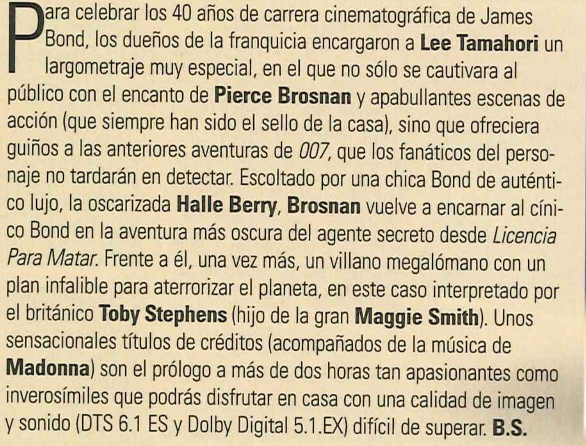
por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



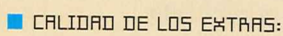




Esta edición para la Zona 2 (Europa y Japón) incluye un documental inédito.



Para celebrar los 40 años de carrera cinematográfica de James Bond, los dueños de la franquicia encargaron a **Lee Tamahori** un largometraje muy especial, en el que no sólo se cautivara al público con el encanto de **Pierce Brosnan** y apabullantes escenas de acción (que siempre han sido el sello de la casa), sino que ofreciera guiños a las anteriores aventuras de *007*, que los fanáticos del personaje no tardarán en detectar. Escoltado por una chica Bond de auténtico lujo, la oscarizada **Halle Berry**, **Brosnan** vuelve a encarnar al cínico Bond en la aventura más oscura del agente secreto desde *Licencia Para Matar*. Frente a él, una vez más, un villano megalómano con un plan infalible para aterrorizar el planeta, en este caso interpretado por el británico **Toby Stephens** (hijo de la gran **Maggie Smith**). Unos sensacionales títulos de créditos (acompañados de la música de **Madonna**) son el prólogo a más de dos horas tan apasionantes como inverosímiles que podrás disfrutar en casa con una calidad de imagen y sonido (DTS 6.1 ES y Dolby Digital 5.1.EX) difícil de superar. **B.S.**



Las comparativas multiángulo te permitirán controlar hasta cuatro cámaras a la vez...



Y cómo no, incluye el videoclip de la canción del nuevo Bond, interpretado por Madonna, y un Making Of de cómo se rodó.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
El más completo DVD de *Bond* editado hasta la fecha: documental exclusivo para la Zona 2 (de 52' de duración), 19 tras las cámaras, comentarios de audio, documental «Dentro de Muere Otro Día» (1h.15'), escenas con cambio de ángulo, comparación con *storyboards*, trailers, vídeo musical de **Madonna**, galerías de imágenes, *gadgets*...

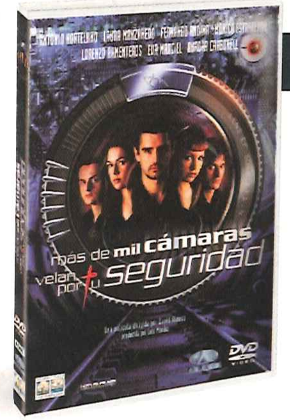
PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano Dolby Digital 5.1 EX y DTS 6.1 ES, inglés Dolby Digital 5.1 EX.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 26.99 Euros

VALORACIÓN:
Muere Otro Día es la primera película de *007* que se ha rodado pensando no sólo en las salas de cine sino en el DVD, y eso se deja notar en la tonelada de extras que acompañan a esta extraordinaria edición, que ofrece además una excepcional calidad sonora. Una verdadera maravilla que, por cierto, se acompaña de una carátula reversible para que no desentone con el resto de tu colección *Bond*. Todo un detalle...



Más De Mil Cámaras Velan Por Tu ...

Uno se preguntará al ver la película si llegado el momento se cansaron de rodar y acabaron. En todo caso es un final y a unos les habrá gustado y a otros no. Si se permite la opinión digamos que lo que empieza y crece bien, se desarrolla en demasía para finalizar sin querer mojarse del todo. Resumiendo: algo flojo para tanta expectación. Seguro que ningún espectador se imaginaba el final... En cuanto a la interpretación, el Quimi de la televisiva *Compañeros* sigue haciendo de chuletilla (que no de cordero) pero más comedido. **I.G.**





El director, David Alonso, habla sobre la película.



Una imagen durante el rodaje de esta producción de terror con niños pijos.



Fotos para las fans de Antonio Hortelano y sus compañeros.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Un producto español muy elaborado tanto para su estreno en cine como ahora para el DVD. Posee básicamente todas las opciones que hace que el formato digital desplace a la vieja cinta de VHS incluyendo DVD-ROM para sacarle partido en el ordenador.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano en 5.1.
Subtítulos: No tiene.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN:
En algunos momentos en que la pobre dicción de los antiguos protagonistas de *Al Salir De Clase* deja mucho que desear, se echan de menos los subtítulos. Pero siendo justos, la imagen es tan fuerte que la historia engancha aún sin entender alguna frase. Mucha creatividad en la secuencia del metro. Recuerda a *The Game*.



NOVEDADES

Buffy Cazavampiros 1ª Temporada

Toda una serie de culto a ambos lado del atlántico, *Buffy* ha amenizado durante años nuestros veranos gracias a sus oportunas apariciones en abierto en Canal +. Ahora podrás llevarte a casa los doce primeros episodios de las aventuras de la bella y acrobática Buffy, con comentarios de audio de su creador, **Joss Whedon** y muchos extras más. Vampiros, licántropos y otros indeseables te esperan. Y pensar que una serie tan buena tuvo su origen en una infumable película de **Luke Perry**... **B.S.**



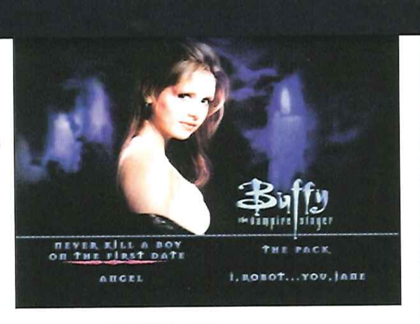
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
La primera temporada de *Buffy* se emitió en **EE.UU.** en 1997, cuando el formato DVD estaba en pañales. Por ello tampoco podemos criticar la poca contundencia de sus extras: comentarios de audio de **Whedon**, entrevista a **Whedon** y **David Boreanaz**, un vídeo musical, guión del episodio piloto, galería de fotos y trailer.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 2.0 Surround e inglés 2.0 Surround.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 3 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** ■ PRECIO: 48 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
La primera temporada de *Buffy* en DVD llega a **España** con la esperanza de repetir el éxito de **Reino Unido**, donde cada nueva temporada es un éxito de ventas (ya van por la sexta). De momento, ya se han ganado a los numerosos *fans* del personaje, que por fin podrán tirar a la basura los viejos vídeos VHS grabados de Canal +.





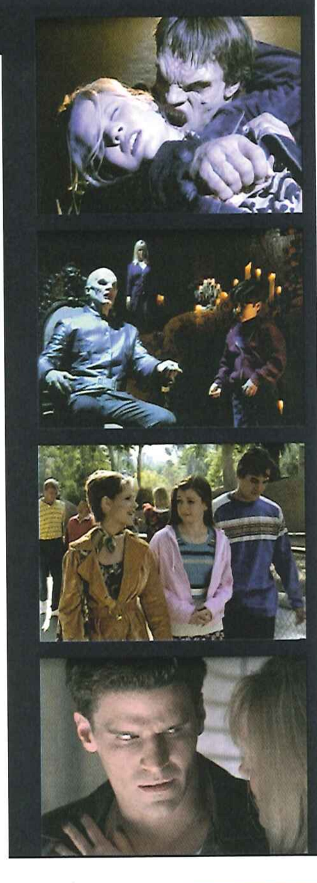
El creador de Buffy, Joss Whedon, también se encargó del guión de la cuarta entrega de Alien.

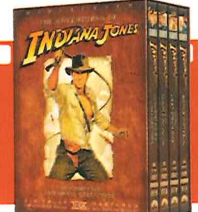


Con la galería de fotos podréis apreciar la cara de pardillos que tenían entonces los protas de la serie.



Como curiosidad, el DVD ofrece un vídeo musical del grupo Hepburn. Quién sabe donde estarán ahora...

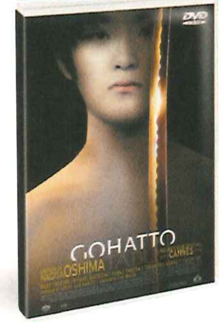




La trilogía Indiana Jones en DVD: a la venta el 4 de noviembre en todo el mundo

Paramount y **Lucasfilm** han hecho públicos más detalles acerca del segundo lanzamiento más esperado de la historia del DVD (el primero , claro está, es la trilogía *Star Wars*). Incluirá un cuarto DVD sólo para extras con documentales, entrevistas a **Spielberg**, **Lucas** y **Ford** y otras sorpresas aún no desveladas. **Lowry Digital Images**, los responsables de la milagrosa remasterización a DVD de *Blancanieves y Los Siete Enanitos* se han encargado de optimizar la trilogía de *Indy* al formato digital, con calidad THX y sonido 5.1.

Gohatto (Tabú)



El tabú del que trata esta película es la homosexualidad en los samurais japoneses del siglo XIX. **Nagisa Oshima** recuerda a **Woody Allen** en la obsesión sexual como eje central de algunas de sus producciones desde aquel *Imperio De Los Sentidos*. Pero **Oshima** gusta de ser dramático en extremo. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Además de fichas, entrevistas reveladoras con actores y realizadores para «entender» un poco más el cerrado universo de la historia de **Japón**.

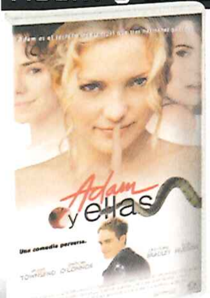
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, catalán e inglés (Dolby).
Subtítulos: castellano y japonés 2.0 estéreo.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 24.01 E

■ VALORACIÓN: ■■□□□
Una película muy japonesa que no deben dejar pasar los que estén estudiando el idioma del país asiático. Lo mejor para occidente y en general para el mundo es la música, obra de **Ryuchi Sakamoto** que también trabajó en **España** para **Pedro Almódovar** en *Tacones Lejanos*. **Oshima** vuelve a combinar sexo con sangre. Para muchos profanos, poco digerible. Abstenerse los no instruidos.

Adam y Ellas



Una comedia romántica en la que se mantiene el suspense hasta el final y no es previsible su desenlace. Tengamos en cuenta que la BBC y el humor irlandés han metido mano en la producción y lo entenderemos. La traducción al español del título *About Adam* y la carátula revienta alguna sorpresa de la mitad de la historia. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Más o menos lo típico sin ser excesivo. Secretillos de actores como **Kate Hudson** y su rutilante carrera que podría superar pronto a la de su madre, **Goldie Hawn**.

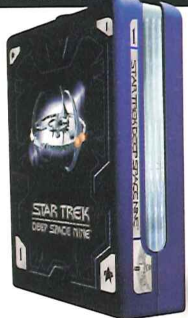
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español e inglés en 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Stuart, hijo del golfista irlandés **Peter Townsend**, fue Aragorn en el rodaje de *El Señor De Los Anillos* cuatro días, antes de que por desavenencias con el director fuera sustituido por **V. Mortensen**. Junto a él, otras grandes actrices de la última hornada del cine británico e irlandés a las que se las rifan en **EE.UU.** En el inglés original se aprecia aún más la interpretación.

Star Trek Deep Space Nine 1ª T.



Después del éxito de las 7 temporadas de *La Nueva Generación*, **Paramount** trae en formato DVD otro tesoro para los *trekkies*, en este caso con el aliciente de ser prácticamente inédito en **España**: ***Deep Space Nine***, el segundo *spin-off* de *Star Trek*, la inmortal *Space Opera* creada por **Gene Roddenberry**. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
El sexto DVD encierra un impresionante cargamento de extras: seis documentales, galería de fotos, innumerables *easter eggs* y un CD-ROM extra para **PC**.

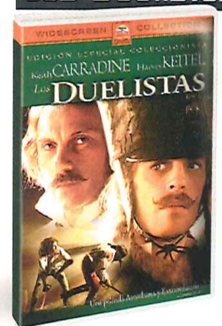
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español sudamericano 2.0 Surr., inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...

■ TIPO DE DVD: 6 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 99.95 E.

■ VALORACIÓN: ■■■■□
El español sudamericano (o Internacional, como indica la carátula) es el único defecto que se le puede achacar a esta recopilación con los 19 primeros episodios de ***Deep Space Nine***. Seguro que a los *trekkies*, en su mayoría devotos de la versión original, no les afecta demasiado. Sobre todo ante la perspectiva de disfrutar, en los meses venideros, con las siguientes seis temporadas de ***D.S.N.***

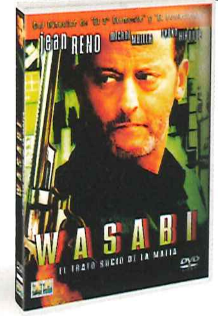
Los Duelistas



Antes de *Blade Runner*, en 1977, **Ridley Scott** ensaya con la luz y la fotografía en este filme de argumento simple basada en una historia en la que el director sólo estaba interesado por no estar comprados sus derechos. Esta vez **Scott** nos transporta a los tiempos de **Napoleón** con un acierto soberbio. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Inmejorable adaptación al formato digital que cuenta con los comentarios de **Scott**, *storyboards* y lo mejor de todo: el primer cortometraje del exitoso director.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: inglés 5.1, español y otros en Dolby Digital.
  Subtítulos: castellano, inglés y otros.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 24.01 E.
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Oportunidad única para aquellos que quieren seguir coleccionando clásicos del cine. El cortometraje de *Boy and Bycicle* será otro factor que anime a los «scottmaníacos» a hacerse con este producto. El protagonista del cortometraje es el hermano de **Ridley**, **Tony**, director también, al que recordamos entre otras por *Días De Trueno* y otros efectos visuales de taquilla.

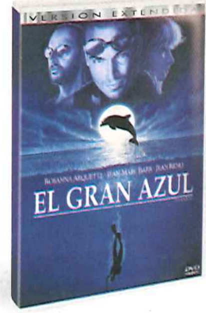
Wasabi



Esta vez **Luc Besson** se atreve con los japoneses para contar una historia policíaca con el versátil **Jean Reno** como protagonista. Golpes de humor acertados al principio, pero se echan de menos según avanza el argumento. Un tanto aburrida cuando la «acción» trata de desatarse. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
  No puede calificarse este apartado al carecer la película totalmente de ellos. Parece mentira que a estas alturas no se aproveche la capacidad del formato digital.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés y francés en 5.1.
  Subtítulos: castellano, inglés, italiano, etc.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  No está claro a la hora de dilucidar hacia qué público podría destinarse este producto. Si habláramos de los adolescentes tendríamos que referirnos sobre todo a los japoneses a los que les gustará la excéntrica y galáctica moda de la joven actriz nipona **Ryoko Hirosue**, que en algunos momentos nos recuerda a un personaje del *anime* del país del sol naciente.

El Gran Azul V. Extendida



Otra vez **Luc Besson** que trata de hacer poesía en el fondo del mar con una cámara de cine mientras lo compagina con una historia. A veces consigue lo primero y el argumento da vueltas sin mucho sentido haciendo que el ritmo de la película sea en ocasiones demasiado lento. Encima versión extendida. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Cuarenta minutos inéditos de rodaje, por si más de dos horas y media parecían pocas, ofrecen mucha belleza visual aunque sin resultar especialmente estupendo.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: español, inglés, francés en Dolby Digital
  Subtítulos: inglés, español, francés, alemán, etc.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 24.01 E.
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Interesante retrato de la inmersión a pulmón en el mar. Preciosas imágenes de delfines libres y en cautividad. Una historia con un toque de misticismo que resulta bonita en esencia. Pero el cine exige al menos un montaje y no algunos ratos en los que parece que tenemos toda una vida para ver cómo un individuo baja a lo más profundo una y otra vez.

DVD MÚSICA

PlayStation 2 El Otro Lado

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**



Lo mejor del Pop y la Electrónica, espectaculares vídeo-clips, impactantes spots, vídeo-demos de juegos y muchas sorpresas en un histórico DVD+2CD especial para adictos como tú.

Nuestro vicio favorito no se merecía menos. Porque, señoras y señores, son ya muchos años desde que los dichosos cuatro botoncitos irrumpieron en nuestras vidas y nada volvió a ser lo mismo... Así que se trataba de celebrar convenientemente la efemérides, y a fé que este peculiar artefacto (doble CD musical + DVD) contiene en abundancia los elementos precisos para elevar la temperatura de la celebración hasta extremos subtropicales. Para empezar fuerte, el «sector audiovisual» arranca con una impecable selección de *clips* de última generación. Y algunos, impresionantes: **Disfunctionals** y su *Electro-Bubblegum-Punk* en blanco, negro y amarillo; **Mirwais** pervirtiendo aún más el *Miss You* «stoniano»; las belicosas **Puretone** emulando a Thelma & Louise; **Fatboy Slim** y sus inesperados efectos secundarios; las locuras luciferinas de **Primal Scream**... Un aluvión de imágenes turbadoras e inquietantes que nos ponen a punto para el siguiente epígrafe: la asombrosa historia de nuestro electrodoméstico predilecto a través de esos *spots* desconcertantes, vanguardistas, rompedores y radicalmente diferentes que se han convertido en signo de identidad. ¿Recuerdas el esqueleto taxista, la chica mutante, las pulgas amaestradas, el chino del *casting*...? Todos están aquí. Catorce mini-películas que van mucho mas allá de los filmes publicitarios al uso y que harán las delicias de tele-maníacos y coleccionistas rabiosos. De remate, una sustanciosa serie de demos, entre las que hay que destacar el fantástico aspecto de *War Of The Monsters*, *Siren* (zombies asesinos), *Dark Chronicle* (estética «distinta»), *Nico* (continuación de *Ico*) y del esperadísimo *Jak 2 Renegade* (¡¡¡cómo ha crecido Jak!!!).

En el doble CD

La cosa se redeondea con un espléndido doble álbum recopilatorio en el que brillan algunos de los más innovadores artistas del *Rock* y el *Dance* contemporáneo : **Tokyo Sex Destruction, Fangoria, Sidonie**... (producto nacional); **Primal Scream, Cypress Hill, Moby**... (resto del mundo). Para terminar por todo lo alto, que se dice. Porque son tantos años ya con **PlayStation** que, como decíamos, nuestro vicio favorito no se merecía menos ¿verdad que no?



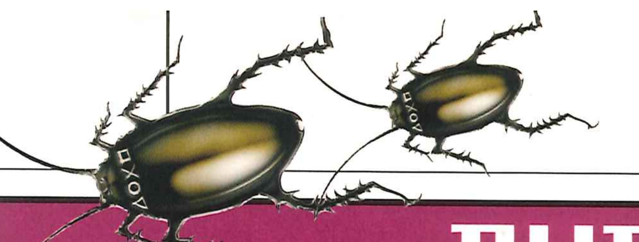


Pacman World 2 protagoniza uno de los vídeo-demos incluidos.





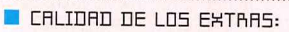
It's only you de Melón Diésel, no podía faltar es esta recopilación.



DVD MÚSICA

Joaquín Cortés: Live At The Royal Albert Hall





Fiestorro gitano

Lanzado a tumba abierta a la conquista del mundo, el bailaor edita en DVD este emotivo documento que recoge la triunfal puesta en escena de su espectáculo ***Live*** en el venerable marco del **Royal Albert Hall** londinense. Dos horas de Flamenco-fusión de fácil asimilación para oídos neófitos (destellos caribeños, resabios sefarditas, aromas morunos y hasta guiños al Jazz), con una presentación visual de primer orden y un fantástico grupo de acompañamiento. Un **Joaquín Cortés** pletórico, mas *superstar* que nunca en su vestuario de **Armani**, es el protagonista absoluto y quien provoca oleadas de admiración con cada uno de sus desplantes.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Una cuidada y extensa entrevista en la que el cordobés se explaya a su gusto acerca de sus influencias, su técnica o su preferencias musicales.Y con subtítulos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: español. **Sonido**: Dolby 5.1 / Dolby 2.1. **Subtítulos**: inglés y español.

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

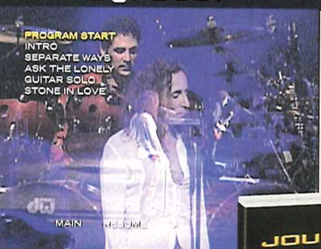
A pesar de las acerbas invectivas que recibe habitualmente desde el sector más purista de la crítica, es un hecho que el castigador «ex» de **Naomi Campbell** se ha convertido en el principal embajador internacional de nuestra música más idiosincrática. Y, en este sentido, ***Live*** constituye una muy amena introducción al fascinante universo del Flamenco que agradará muy especialmente al público femenino.

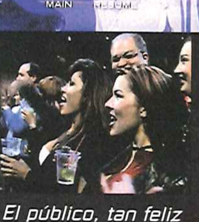


¿Marilyn Manson o Joaquín Cortés?

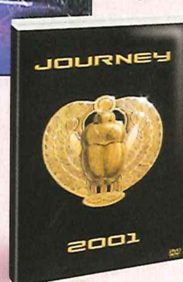
La imponente sección de cuerda

Journey: 2001





El público, tan feliz



Regresan a las tablas los paladines del AOR más barroco, tras una prolongada ausencia. Y hay que reconocer que, a pesar del tiempo transcurrido y las nuevas incorporaciones, los tres miembros supervivientes de la formación original (el guitarrista **Neil Schon**, el bajista **Ross Valory** y el carismático teclista **John Cain**) han conseguido recrear con total fidelidad ese característico estilo suyo, lujoso y un punto grandilocuente, que tantas alegrías comerciales les reportó en el pasado. Desfilan, como es lógico, todos sus *hits* (*Separate Ways, La Raza Del Sol*...), en un show «para todos los públicos». Casi, casi, como si no hubiera pasado el tiempo.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Lo mínimo imprescindible: biografía y galería fotográfica. Y de nuevo, sin subtítulos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Sonido**: Dolby Digital 5.1 Surround Sound/PCM Stereo. **Subtítulos**: no.

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

Aunque el ínclito «Rock Para Adultos» que arrasó en los 80 con bandas como **Journey** o **Toto** no atraviese hoy por momentos de gloria, es innegable que, a tenor del éxito de «rentrées» como la presente, siempre habrá un público que guste del Rock impoluto, los solos de teclado y las melodías épicas. Y, en cualquier caso, un poco de «revival» siempre es divertido. ¿O No?



John Cain, encantado de la vida

Neal Schon, clavadito al «Boss»



CD'S

B.S.O.

■ TÍTULO: **Chicago**

■ COMPAÑÍA: **Epic-Sony**



Triunfadora absoluta de la última ceremonia de los **Oscar**, el musical «gangsteril» de **Rob Marshall** debe gran parte de su indudable gancho a una banda sonora efervescente, inspirada en el *Swing* de los años 30 y 40 e interpretada por un motivadísimo reparto estelar, con mención especial para el volcánico trío femenino **Jones-Zellweger-Latifah**. Un CD para no perderse.

La Mano Cornuda

■ TÍTULO: **Operación Polonia**

■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Corrosivo debut de este fiero quinteto valenciano que combina con enorme desparpajo la urgencia del *Punk* y la agresividad del *Hardcore* con la retranca hispana más hiriente. Diez trallazos inmisericordes, entre los que destaca esa descacharrante *Confusión Entre Capirotes* que ya se perfila como uno de los *greatest hits* independientes de la temporada. Una barbaridad.

Varios

■ TÍTULO: **Progressive**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



A lo largo de los tres discos que conforman este recopilatorio desfila una nutrida selección de himnos, hasta ahora prácticamente anónimos, de la evanescente y turbulenta galaxia del *Dance* electrónico. Treinta y cinco éxitos «secretos» de las pistas de baile más arriesgadas de la era digital, para profundizar en los límites de la alta tecnología aplicada a la juerga.

Varios

■ TÍTULO: **Superventas 2003**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Triple CD (más un *bonus DVD* con diecisiete vídeo-clips) que ofrece una peculiar combinación de llenapistas macrodiscotequeros (**Milk Inc.**, **La Luna**...) con los últimos *mega-hits* de los omnipresentes «triunfitos» (**Bustamante**, **Bisbal**, **Gisela**...) y los más señalados «momentos-jacuzzi» de la última edición de GH (**Isla San Juan**, **Andermay**, **Tatu**...). Lo dicho, superventas.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

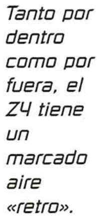
- MOTOR
  2.494 CC.
- POTENCIA
  192 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,0 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  235 KM/H.
- PESO
  1.335 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  12,5 L/100
  EXTRAURBANO
  6,9 L/100
  MEDIO
  8,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.091 MM.
  ALTO: 1.781 MM.
  ANCHO: 1.299 MM.
  MALETERO: 270 L.

PVP-R:
40.400,00 €











Tanto por dentro como por fuera, el Z4 tiene un marcado aire «retro».

B M W

http://www.bmw.es

Z4 2.5i

La difícil misión de hacer olvidar al exitoso y popular Z3



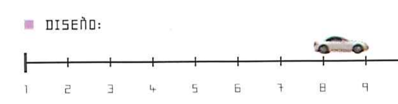


MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





Desde que el **Z3** fue popularizado por **James Bond** en **GoldenEye**, el pequeño descapotable de **BMW** ha sido quizá uno de los coches que más ha hecho por la marca. Y no nos referimos sólo a sus exitosas cifras de ventas, sino más bien a la nueva imagen que proyectó del fabricante. Tras varios años de servicio, **BMW** ha decidido jubilar su pequeño *roadster* y «dar de alta» a otro nuevo que, aunque se pretenda venderlo como un coche distinto, están clarísimas sus reminiscencias con el **Z3**. De hecho, nada más sentarnos percibiremos la inconfundible sensación de ir sentados muy «detrás» del coche, con un imponente morro que parece no acabarse nunca y que tanto caracterizó al ya difunto **Z3**. Sin embargo, aunque las sensaciones son muy similares, todo es diferente. A primera vista, mientras el **Z3** daba una imagen quizá más deportiva, en esta ocasión prima más el diseño, la elegancia de formas. De hecho, visto desde fuera da la sensación de ser un coche más grande, más robusto, más todo... Y aunque si sacamos el metro es un hecho el incremento de cotas, realmente no crece tanto como parece a nuestros ojos. Estéticamente el **Z4** es de esos coches que hacen girar la cabeza. Y no sólo por el hecho de ser descapotable, sino por la belleza de sus líneas, especialmente de su zaga, que le da mucha personalidad y carácter. La parte delantera no es tan «agresiva» y recuerda mucho a los últimos diseños de la casa alemana. A caballo entre la modernidad y el clasicismo, la línea del nuevo cabrio de **BMW** estamos seguros que hará olvidar la del **Z3**, a pesar de lo difícil que era *a priori* conseguirlo. Respecto al interior, aunque haya crecido por fuera, no aumenta la habitabilidad. Y aunque la posición de conducción es inmejorable, se echan en falta más huecos donde dejar las cosas, desde una pequeña bolsa o unas simples gafas. Por contra, el maletero ha crecido y es más que suficiente para dos personas, con un acceso sencillo y con una geometría muy aprovechable. El salpicadero y los relojes siguen la línea de calidad marca de la casa, aunque también con el aire «retro» que transmite todo el conjunto. Lo que no nos ha gustado tanto es la visibilidad trasera, ya que con la capota puesta quedan muchas zonas ciegas. En cuanto a motorizaciones, las iniciales que comercializa **BMW** son los populares 2.5 y 3.0 de gasolina, dos 6 cilindros a toda prueba más que probados en muchos modelos de la casa y que satisfarán a todos los usuarios. Hemos elegido para esta ocasión el más pequeño de ellos y que ya trajimos a esta sección tanto en la prueba del **325ci** como en el **325ti Compact**. Su respuesta es intachable, con una curva de potencia lineal, sin altibajos pero con carácter constante y, lo que es mejor, con unos consumos que para sí querrían muchos otros coches de menor cubicaje y caballos. Respecto al comportamiento, el **Z4** no es un «destroza-riñones» como muchos podrían pensar. El tarado de suspensiones es duro, se agarra como un chicle y es difícil que se desmande, pero los ingenieros de **BMW** han sabido conjugar este compromiso con cierto confort, lo que permite viajes largos sin demasiados problemas ni sacrificios musculares. El **Z4** es un *roadster* perfecto, en el que lo nuevo y lo viejo, la elegancia y la deportividad conviven en pluscuamperfecta armonía.





(+) IMAGEN, COMPORTAMIENTO, CALIDAD
(-) FALTA DE HUECOS, VISIBILIDAD TRASERA

C3 Pluriel

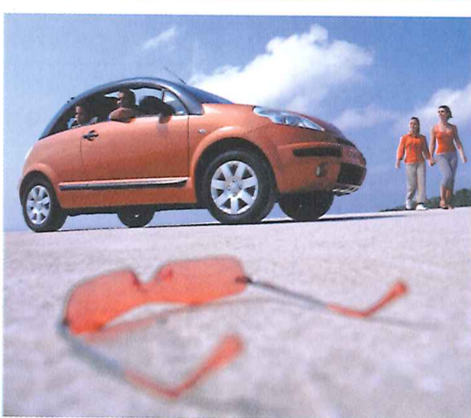
Un coche, múltiples configuraciones







Presentado en el **Salón del Automóvil de Frankfurt** de 1999 en forma de prototipo, el **Pluriel** se convierte en una realidad que destaca por su versatilidad. El **C3 Pluriel** puede convertirse en una berlina de 3 puertas, en una berlina panorámica, un *Cabriolet*, un *Spider* de 4 plazas e incluso un *Spider Pick-up*. La berlina de 3 puertas se basa en la plataforma del conocido **C3**, y aunque hereda todas las cualidades de la versión berlina de 5 puertas, todos los elementos de la carrocería son específicos y le dan su propia personalidad. La berlina panorámica destaca por su cuatro cristales laterales, sin montante central, que ofrecen una visión panorámica del exterior, acrecentada por el techo practicable eléctrico que se descubre en toda su amplitud. El **Pluriel** *Cabriolet* posee un techo flexible que se repliega sobre la luneta trasera ocultable bajo el maletero. El **Pluriel** se transforma en un *Spider* de 4 plazas desmontando el mecanismo que sujeta los arcos. Si las dos plazas traseras las abatimos, quedará un suelo plano que lo convertirá en un *Spider Pick-up*. Todo en un coche.



El nuevo C3 Pluriel es un coche destinado al ocio y a los jóvenes. Un automóvil que se adapta a cualquier situación.

CATÁLOGO

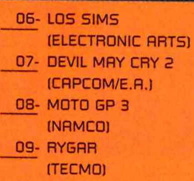
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	04	7.9
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
AQUA AQUA	S.C.I.	PROEIN	-	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
EL ZORRO	CRYO	CRYO	14	6.3
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ESTO ES FÚTBOL 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	09	9.2
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3

LOS MEJORES PlayStation 2

JUNIO 2003 — Revista Oficial - España



01- SILENT HILL 3 (KONAMI)
02- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
03- ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
04- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
05- PRIMAL (SONY C.E.)
06- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
07- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
08- MOTO GP 3 (NAMCO)
09- RYGAR (TECMO)
10- VEXX (ACCLAIM)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 15 de abril



01- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM-EA)
02- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
03- METAL GEAR SOLID 2 S. (KONAMI)
04- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
05- LOS SIMS (EA GAMES)
06- PRIMAL (EDICIÓN COLECC.) (SONY C.E.)
07- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
08- GT3 A-SPEC (PLATINUM) (SONY C.E.)
09- ALONE IN THE DARK: TNN (INFOGRAMES)
10- FIFA FOOTBALL 2003 (EA SPORTS)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
F1 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.0
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.3
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2001	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER	MIDAS	VIRGIN PLAY	19	7.3
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	KONAMI	KONAMI	01	8.8
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	02	9.0
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2002	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACION OFICIAL
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.2
NBA LIVE 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NEW YORK RACE	WANADOO	CRYO	12	6.8
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	8.4
NHL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI	10	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2002	WANADOO	WANADOO	18	9.0
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	04	8.0
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.3
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0



...en el próximo número

10 DEMOS JUGABLES



02- Shinobi
DEMO JUGABLE



03- WRC II Extreme Challenge
DEMO JUGABLE

04- Conflict Desert Storm
DEMO JUGABLE

05- Pride FC
DEMO JUGABLE

06- Primal
DEMO JUGABLE

07- Dynasty Warriors 3
DEMO JUGABLE

08- Evolution Skateboarding
DEMO JUGABLE

09- Project Eden
DEMO JUGABLE

10- Herdy Gerdy
DEMO JUGABLE



01- Moto GP 3
DEMO JUGABLE



+4 VÍDEO-DEMOS y EXTRAS

- Evil Dead
- Resident Evil Online
- SOCOM: U.S. Navy Seals
- True Crime Streets Of L.A.

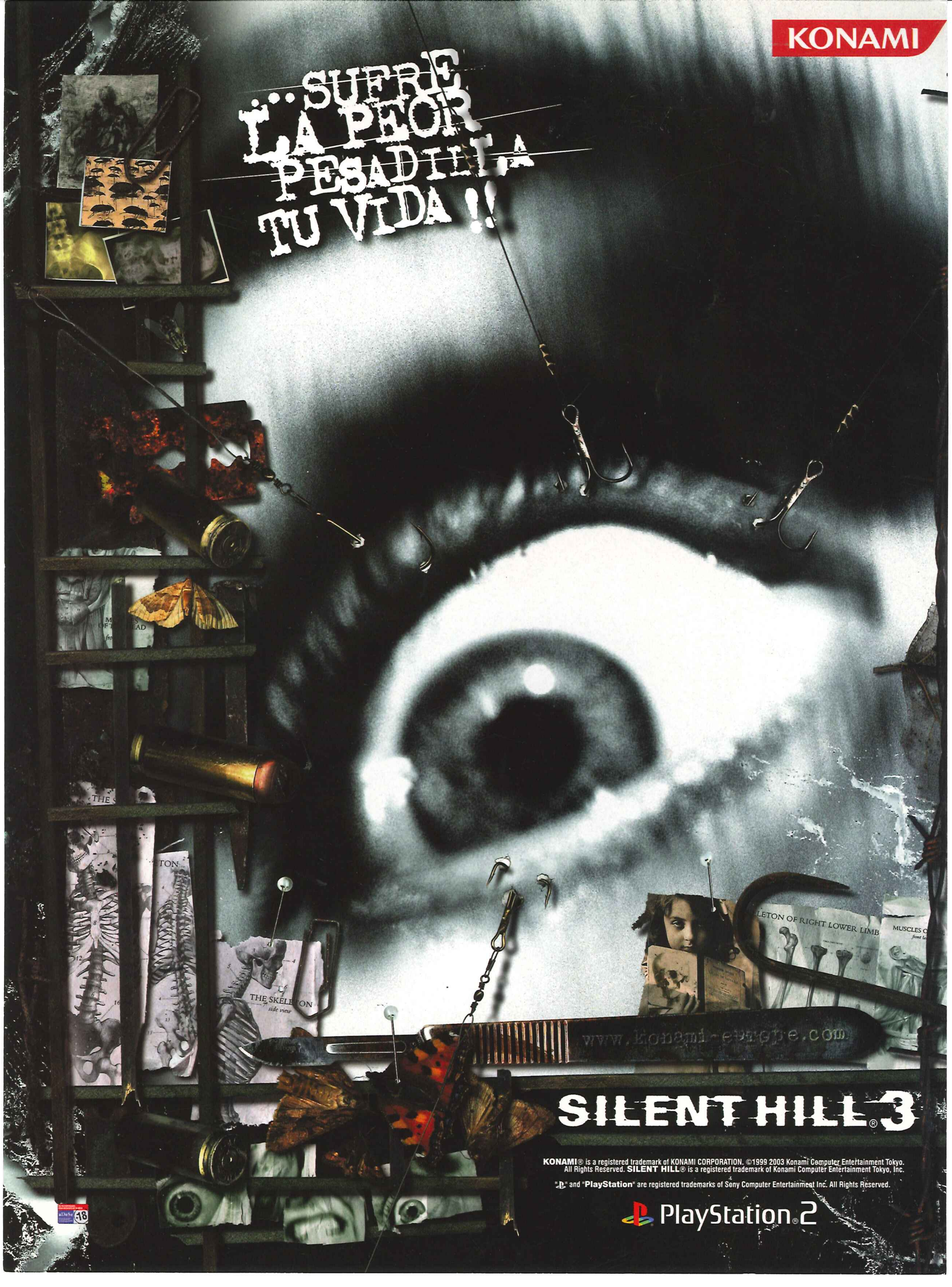




¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España


KONAMI
¡...SUFRE LA PEOR PESADILLA DE TU VIDA !!
www.konami-europe.com
SILENT HILL® 3
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PlayStation®2
18